MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 12
2,95 €

ONE PIECE
LA CUARTA TEMPORADA

NARUTO
TÉCNICAS DE LUCHA

4 PÓSTERS

LET'S & GO!!

YU YU HAKUSHO
EL SUCESOR DE GENKAI

panini revistas

Y en mayo...

NO TE PIERDAS LA NUEVA REVISTA EL INCREÍBLE SPIDERMAN

panini revistas

MEGA HIRO

¡Saludos a toda velocidad, chicos! Este mes le dedicamos una atención especial al anime más vertiginoso, **Let's & Go!!**... ¡Pero eso no significa que nos olvidemos ni de nuestras habituales series ni de alguna otra que empieza a asomar la cabeza, bien en TV, bien en DVD! Y así, entre torneos de artes marciales, luchadores del más allá y piratas chiflados en este número se cuelan en nuestras páginas los «encuéntralotodo» de **GetBackers** y las peripecias de **Jester**, un guerrero que más que miedo, da risa. ¿Que tú eres de los que también aprecia el anime de la vieja escuela? Pues tampoco nos olvidamos de ti, y sacamos del baúl de los recuerdos **El perro de Flandes**. Y para acabarlo de aderezar todo, un poquito de cartas, unos pasatiempos y esas guías de manga y TV que tanto os gustan... ¿Qué harías tú sin tu **Mega Hiro** de cada mes?

6 *Lets & Go!!* *Los mejores pilotos*

12 *Bola de dragón* *Un torneo emocionantísimo*

19 *Zatch Bell! Parco Folgore, una estrella*

38 *Yu Yu Hakusho Reedición de un clásico en DVD*

23 *Póster*

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 12

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Let's & Go!!
Los 10 corredores más destacados

8 Yu Yu Hakusho
El torneo para suceder a Genkai

10 Naruto
Las técnicas de lucha

12 Bola de dragón
Otro Gran Torneo de artes marciale

14 Yu-Gi-Oh! GX
Los 7 Jinetes de las Sombras

16 Inuyasha
De profesión, cazador de demonios

17 Shaman King
Los líos de la familia Tao

18 One Piece
Llega la cuarta temporada

19 Zatch Bell!
Parco Folgore, toda una estrella

20 Pokémon
Los amigos adultos de Ash

21 Ficha
Todo sobre Retsu Seiba, "Let's"

23 Superpósters
Campeones
Detective Conan
Let's & Go!!
Yu Yu Hakusho

31 Guía de episodios
Super Campeones

33 Keroro
La doble cara de Mois

34 Detective Conan
Shinichi, fan de Sherlock Holmes

35 Dragon Ball JCC
Cuarta expansión... ¡y un visor!

36 Caballeros del Zodíaco
El peligroso caballero de la Llama

37 Anime DVD
Yu Yu Hakusho
GetBackers
Jester el aventurero
El perro de Flandes

41 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Fan Art
¡Todos vuestros dibujos!

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Muñecos de Naruto para todos los gustos

Naruto Uzumaki ha tardado muy poco tiempo en convertirse en uno de vuestros favoritos, así que si eres un buen fan de la serie, te gustará saber que muy pronto llegarán a las tiendas varios productos basados en este fantástico anime de acción. Además de una línea de muñecos articulados entre los que se incluyen los personajes más populares de la serie, también habrá figuras de Naruto y Sasuke que emitirán efectos de sonido... ¡e incluso una cinta del pelo y una espada zabuda para imitar los combates de tu héroe, eso sí, sin poner en peligro tu integridad física! En el próximo número de **Mega Hiro** te ofreceremos un interesante artículo sobre todas estas novedades.

Se acerca el Salón del Cómic de Barcelona

Del 19 al 22 de abril, el palacio 8 de la Fira de Barcelona acogerá una nueva edición del Salón del Cómic que anualmente se celebra en la ciudad condal. Este año se cumple el 25 aniversario del acontecimiento más importante del mundo del cómic en España (al menos por variedad y cantidad de autores invitados).

El manga y el anime tendrán una fuerte presencia y todas las editoriales presentarán suculentas novedades de las que te hablaremos más detalladamente en el próximo número.

La saga del Santuario en un megapack

Dentro de muy poquito, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona, Selecta Visión lanza un megapack muy esperado desde hace meses: el formado por la saga del Santuario de *Caballeros del Zodíaco*. Serán 18 discos (equivalentes, pues, a los 9 primeros volúmenes dobles ya puestos a la venta) con una presentación de lujo. Se tratará de una edición limitada.

Una excelente oportunidad para que los verdaderos fans de la serie tengan la edición que se merecen. ¡Y a un precio increíble!

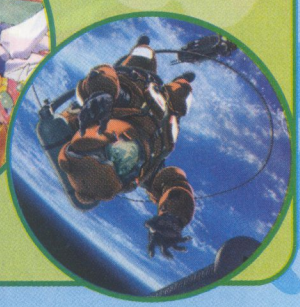
Nuevo merchandising de Shin chan

El anime sigue en auge dentro del mundo del merchandising o productos derivados. Una de las series con más tirón es, sin duda, Shin chan. En estos primeros meses de 2007 ya son varias las colecciones a la venta relacionadas con el gamberro de Kasukabe. Por ejemplo, Safta ha lanzado una nueva colección de mochilas. Y la marca D.C. Saragües acaba de anunciar que en breve estarán a la venta diferentes calzados de Shin chan para los más peques de la casa. En cuanto a alimentación, encontramos que en esta Pascua están arrasando los huevos de chocolate de Simon Coll, que de regalo traen llaveros en su interior. Y Phoskitos ha acertado de pleno al regalar pequeñas figuras articuladas de los personajes de la serie. Y es que Shin chan es mucho Shin chan, ¿verdad?

Videojuegos de anime por un tubo

Prepárate si lo tuyo son las consolas además del anime, porque los próximos meses se adivinan moviditos en cuanto a lanzamientos. El primero de ellos será el esperadísimo *Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2* en su versión para Wii, y es que lanzar un *kame hame ha* con el mando de la Wii puede ser toda una gozada. Poco después, ya en abril, nos llegará un Pokémon para Nintendo DS: *Pokémon Ranger*, un entretenido juego de rol en el que aprenderás a capturar Pokémon de la forma más original, y que servirá como aperitivo al esperado *Pokémon Diamante/Perla*, de fecha aún sin confirmar, pero que llegará sin duda antes de verano. También antes de verano nos llegará un nuevo videojuego protagonizado por Naruto Uzumaki, el aprendiz de ninja más popular del anime, y que llevará por título *Naruto Uzumaki Chronicles*. Entre otros lanzamientos que también nos esperan estos últimos meses se encuentran *DBZ Shin Budokai 2* para PSP... ¡así que entrena bien, que te aguardan combates de lo más duros!

Próximos estrenos de Buzz



Mes nuevo, series nuevas. Nuevamente se cumple esta máxima en el canal Buzz, y es que la cadena de televisión por cable estrena en abril dos nuevas series. La primera es *Planetes*, que cuenta en 26 episodios la futurista historia de un equipo de recogedores de basura espacial, centrándose en la relación entre Hachimaki, un tozudo insensible que sueña con tener su propia nave, y Tanabe, la chica nueva, romántica y con un gran sentido de la justicia.

Luego llega la segunda temporada de una vieja conocida del canal, *UFO Princess Walkyrie: December Nocturne*. Más aventuras, grandes peligros, mucho humor y chicas guapas mayormente alienígenas para estos nuevos 12 episodios.

Concurso de dibujo del Festival del Cómic de Torroella-L'Estartit

Si siempre has querido ser dibujante de cómic, ahora es tu oportunidad de demostrar tu talento, porque dentro del marco del I Festival del Cómic de Torroella de Montgrí-L'Estartit se celebrará un concurso de dibujo con cuantiosos premios. Puedes utilizar cualquier técnica qe desees, siempre que lo presentes en hojas de tamaño A4 por una sola cara, indicando claramente todos tus datos personales. La temática de la historieta deberá girar en torno a algún aspecto del territorio, la cultura, la historia o los personajes de Catalunya. Existen diversas categorías según tu edad, cada una de las cuales estará premiada con lotes de productos variados (cómics, libros, DVDs...) valorados en 400, 200 y 100 euros respectivamente... ¡y además, el ganador del primer premio se llevará un original firmado por un autor Marvel y su cómic será publicado en una de las revistas de Panini! ¿A qué esperas? ¡Coge lápiz y papel y ponte a dibujar ya! La fecha límite de presentación es el 20 de abril, y debes enviar tus trabajos a la siguiente dirección:

Oficina de Turismo de L'Estartit
Passeig Marítim s/n
17.258 – L'ESTARTIT

LOS 10 MEJORES CORREDORES

Recientemente, Telecinco ha estrenado la segunda temporada de *Let's & Go*, en la que nuestros protagonistas se enfrentan a nuevos corredores y nuevas máquinas hiperveloces. En esta doble página, clasificamos a los 10 mejores corredores de la primera temporada.

10. JUN / CHIIKO MIKUNI

A las dos chicas de la competición, no se les da muy bien esto de las carreras. Jun es la primera en interesarse por los minicoches, al ver la pasión que le ponen sus amigos Let's y Go. Su máquina se llama Carrera Salvaje y tiene forma de todoterreno. Eso hace que la máquina tenga buen aguante, pero sea extremadamente lenta. Por su parte, Chiiko usa los planos de su hermano para hacer su propia máquina, a la que bautiza con el nombre de Flor de Acero. No es un mal "saber", el problema es que ella no tiene ni idea de correr. Por eso, ambas siempre son de las primeras en caer eliminadas.

9. MAKOTO

Es un corredor habilidoso y bueno en la estrategia, que hace carreras correctas e incluso alcanza algún podio. Sin embargo, su Avante 2001 se queda atrasado cuando surgen los nuevos "sabers" del profesor Tsuchiya. Además, conforme aparecen máquinas más violentas (las máquinas de Ohgami) y participantes tramposos (Kurosawa y sus chicos), él no tiene posibilidad alguna de ganar. De hecho, a menudo tiene que abandonar la competición. Luego consigue una máquina más potente, pero sigue varios peldaños por debajo de los demás.

8. JIROMARU TAKABA

El hermano pequeño de Ryo es muy fanfarrón, lo que contrasta con sus pobres resultados en las diferentes competiciones en las que compite. Utiliza un "saber" llamado Jiromaru Especial, pero se trata de una máquina mediocre que a duras penas logra acabar las carreras. No es demasiado veloz y tampoco tiene una gran fuerza de agarre. Ni siquiera coge adecuadamente las curvas. Sin embargo, el chico le pone ganas y gracias a eso realiza algunas maniobras interesantes. Quizás con una máquina más potente y algo más de experiencia, consiga mejores resultados.

7. KUROSAWA

El tramposo por excelencia de todo el Japón. Su Black Saber está trucado y tiene varias sierras con las que atacar la carrocería de sus rivales. Por si fuera poco, tiene un equipo formado por cinco chicos que le guardan las espaldas en la carrera y realizan el juego sucio para que él pueda avanzar con tranquilidad hacia la meta. Es un tipo bastante chulo que defiende su derecho a hacer trampas. Sin embargo, con la aparición de Okita y su Pico de Araña cambia de actitud. Entonces decide correr de forma honesta con su nueva máquina, el Black Saber ComeBack.

6. TOUKICHI MIKUNI

El simpático y sobrado heredero del imperio financiero Mikuni es un apasionado de los mini 4x4. Tsuchiya le regala el Rugido, una máquina con la que pone en numerosos aprietos a los hermanos Seiba. Pero poco a poco se queda atrás. Coger las curvas de forma magistral no sirve de nada si la velocidad no está a la altura de sus rivales. Como tiene a su disposición a los mejores profesionales, diseña un nuevo minicoche con el que volver a la primera línea del campeonato: el Cobra Letal.

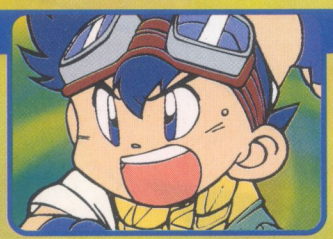
5. J.

El primero de los muchos chicos que corren siguiendo las directrices del profesor Ohgami. J. ha tenido que endurecerse desde niño y ha acabado compitiendo únicamente pensando en ganar, aunque para ello tenga que destrozar las máquinas de sus rivales. Por suerte, su encuentro con Let's y Go le hacen recordar lo divertido que es correr y abandona la disciplina de Ohgami. Su ProtoSaber JB es controlado inicialmente por control remoto y posee un cañón de aire para sacar del circuito las demás máquinas.

4. KAI OKITA

Tras el fiasco de J., una máquina aparece en el barrio causando el pánico entre los chicos que tienen mini 4x4. Apodado "Jack el destripador", se trata de Pico de Araña, el "saber" de Kai Okita. El rebelde seguidor del profesor Ohgami actúa como le da la gana y eso le lleva a cometer algunos errores. Sus afiladas cuchillas ponen en muchos aprietos a los Seiba y también a Ryo, que ve cómo destroza su Amenaza-X. A pesar de la dureza con que corre, acaba siendo superado por la segunda generación de los "sabers" de Tsuchiya.

3. GO SEIBA



Pequeño, pero matón en el circuito. Nunca se da por vencido y lucha hasta el final por la victoria. Gracias a su tenacidad, se ha alzado con más de un triunfo. Es un chico muy cabezón que adora la velocidad y desarrolla su máquina, el Magnum. Poco a poco mejora sus defectos (falta de agarre, coge mal las curvas) y sigue aumentando su velocidad punta. Cuando Tsuchiya crea la segunda generación de "sabers" y le da el Magnum Victoria, da un salto de calidad que le sitúa entre los mejores corredores del circuito.

2. RYO TAKABA

Tranquilo y calculador, durante las carreras se muestra frío, aunque la procesión va por dentro. Sabe que posee una máquina con un motor potente y casi perfecta en todos los aspectos. Aun así, buena parte de su éxito se debe a su propia pericia como corredor. Es capaz de encontrar la estrategia adecuada y de alterarla sobre la marcha para que su Amenaza-X sea el primero en cruzar la meta. Con la carrocería de aleación ZMC que le fabrica el profesor Okada, su Neo-Amenaza es casi invencible.

1 RETSU SEIBA

Él es el campeón absoluto, aunque en ocasiones no hace muy buen papel en las carreras y se ve superado por sus rivales. Se ha sabido imponer a su hermano, a Ryo y a todos aquéllos que le han retado. Sin duda, es quien mejor ha sabido explotar las posibilidades de su máquina. Todo un estudioso de los mini 4x4, ha logrado el equilibrio perfecto de su Sonic Vanguardia, al que conduce a la victoria gracias a su habilidad. Coge las curvas fenomenalmente, tiene una buena velocidad y sabe evitar los conflictos en el circuito. Por eso y mucho más, Let's Seiba es el mejor corredor de la serie.

laSexta

YO SERÉ EL SUCESOR DE GENKAI

Yusuke sigue realizando trabajos como detective espiritual. Su nueva misión consiste en infiltrarse en el torneo que decidirá al sucesor de la gran maestra Genkai, puesto que un diabólico personaje pretende alzarse con la victoria y aprender todos sus secretos.

Comienza un peligroso torneo

Botan le comunica a Yusuke su nueva misión: ir al templo de la maestra espiritual Genkai y participar en el torneo con el que seleccionará a su sucesor. Ante todo, hay que evitar que sus técnicas secretas caigan en manos de Rando, un ser diabólico que pretende usarlas para hacer el mal.

APTOS Sacan el papelito rojo y pasan de ronda.

Al llegar al templo, Yusuke se encuentra con varios centenares de personas, entre ellas Kuwabara. Inmediatamente se presenta Genkai, que les indica cómo se realizará la primera prueba. Es cuestión de suerte: los aspirantes deben coger un sobre y si el papel del interior es rojo, pasan a la siguiente prueba. Sin embargo, hay gato encerrado: el papel es originalmente blanco y se vuelve rojo al reaccionar con la fuerza espiritual.

Segunda prueba: juegos recreativos

Para la siguiente ronda, los aspirantes deben participar en varios juegos en los que se medirán sus poderes. Así, al golpear un *punching-ball* se conocerá su poder físico, en el juego de "piedra, papel, tijeras" se mesurará su habilidad y cantando en un karaoke, la cantidad de fuerza de espíritu.

Genkai se fija en Yusuke por primera vez al ver su puntuación en el primer juego y piensa que tiene un gran poder de destrucción. En el siguiente, es en Kuwabara en quien se interesa, pues considera que tiene una gran habilidad espiritual. Pero también otros candidatos llaman la atención de la gran maestra.

KARAOKE Se usa mucha energía... ¿espiritual?

Tras estas tres pruebas, quedan 20 aspirantes, que pasan a la siguiente fase.

Lucha en el Bosque del Mal

El lugar en que se celebrará la próxima ronda es el Bosque del Mal, que está lleno de criaturas feroces y trampas de la naturaleza. Deben cruzarlo hasta llegar al árbol que corona la montaña. Algunos captan el peligro que emana del bosque y abandonan, pero Yusuke y Kuwabara siguen adelante.

Uno tras otro, los aspirantes van cayendo víctimas de las criaturas salvajes. Yusuke, por ejemplo, debe enfrentarse a un hombre murciélago. En cambio, Kuwabara es el primero en llegar a la meta. Aunque Yusuke llega fuera de tiempo, se le permite continuar porque ha llegado por el camino más peligroso. Quedan ocho personas en la fase final del torneo.

Combates en la oscuridad

La fase definitiva se lleva a cabo en el interior del templo. Kuwabara tiene un mal presentimiento, como si pudiera sentir la presencia de Rando entre los otros seis candidatos: el espadachín Musashi, el monje Shorin, el maestro en artes marciales Kibano, el errante Ching Po, el ninja Kazemaru y el mercenario Kuroda. ¿Quién de ellos será?

FASE FINAL Genkai y los ocho participantes restantes.

La serie, ya a la venta en DVD

El pasado 28 de marzo se puso a la venta una recopilación de la serie en DVD. La prometida edición definitiva de *Yu Yu Hakusho* llega en forma de dos digipacks con 56 episodios en 10 discos cada uno. Si quieres más información, pasa a la página 38, donde te hablamos del primer cofre y realizamos un fantástico sorteo. Además, ya te adelantamos que el mes que viene hablaremos del segundo cofre.

Se procede al sorteo para decidir los combates y Kuwabara queda emparejado con Musashi, mientras que Yusuke se enfrentará a Kibano. ¡Dos rivales fuertes!

Los combatientes se alejan de la tenue luz adentrándose en la sala. Las luchas tendrán lugar en plena oscuridad. El primero en clasificarse para semifinales es Kazemaru. De repente, Yusuke escucha a Botan, que ha ido al templo preocupada. Kuwabara la conoce y escucha la historia sobre Yusuke y su misión, pero cree que le toman el pelo. En el siguiente combate, Shorin vence rápidamente y sin problemas a Ching Po.

ENCUENTRO Kuwabara intenta ligarse a Botan.

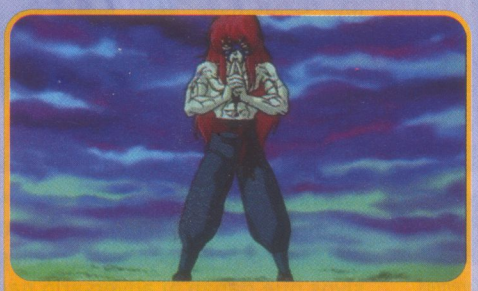
La espada espiritual de Kuwabara

Es el turno de Kuwabara, que se enfrenta a Musashi. El espadachín oculta su aliento espiritual, por lo que Kuwabara no puede saber dónde se encuentra entre tanta negrura. Así, recibe un golpe tras otro. La espada luminosa de Musashi le pone en la cuerda floja. Pero de tanto golpearle, la espada se rompe. En ese momento, cuando va a ser nuevamente atacado, Kuwabara materializa su poder en forma de espada. Con un solo golpe, logra la victoria y deja a todos sorprendidos.

En cuanto a Yusuke, su combate es muy duro. Kibano puede ver su aura espiritual y sentir a la perfección donde se encuentra. Yusuke sufre sus golpes y ve bastante negro su futuro en el torneo. Necesita localizarle para poder ganar y, por suerte, lo logra. Entonces, con el "reigun" se alza con el triunfo.

Rando finalmente se muestra

Sin tiempo para descansar, Yusuke debe combatir en la primera semifinal, que se celebra en campo abierto. Su rival es Kazemaru,



ASPECTO REAL Rando realiza una técnica diabólica.

Genkai

Es una de las grandes maestras espirituales del mundo humano. Su poder es inmenso, pero ya es muy mayor, por lo que ha decidido nombrar a un sucesor. Éste será el campeón del torneo que organiza. Quien venza aprenderá todas las técnicas sobre la onda espiritual, incluidas las más secretas.

que se muestra muy superior. Su ataque con estrellas ninja es temible y Yusuke no parece tener ninguna oportunidad. Pero consigue que el ataque se vuelva en contra de su autor y Kazemaru pierde la consciencia tras recibir el impacto. Yusuke se clasifica para la final.

Así pues, Rando sólo puede ser Shorin, el rival de Kuwabara. Sin embargo, en los primeros compases Kuwabara lleva las riendas. Shorin no parece demasiado fuerte. Aunque usa bolas de fuego espiritual, no logra equilibrar el duelo. La espada espiritual de Kuwabara es muy poderosa y sigue con ventaja. Eso enfada a Shorin, que utiliza una técnica con la que el pelirrojo se hace diminuto. Lo coge como a un muñeco y lo tortura hasta que cae inconsciente. Shorin, o mejor dicho, Rando será el rival de Yusuke en la final.

Una batalla por la sucesión

La rabia por lo que le ha hecho a su amigo desata la ira de Yusuke, que ataca repetidamente a Rando. Para poder luchar con todo su poder espiritual, éste abandona su apariencia humana y muestra su verdadero ser. Desde ese momento, Yusuke queda en franca desventaja. El poder de Rando es inmenso, puesto que domina las técnicas de 99 grandes maestros y, además, las ha adaptado a sus propios gustos. Así que Yusuke está recibiendo la paliza de su vida.

Si quiere ganar, debe agudizar su ingenio. En un momento crítico, idea un plan que será su última esperanza. Lo pone en marcha y logra sorprender a Rando con el "reigun", y luego evita sin darse cuenta la técnica con la que su rival intenta hacerle diminuto. El que acaba encogiendo es Rando y Yusuke entonces le derrota fácilmente. De este modo, Yusuke es el campeón del torneo y sucesor de Genkai. Le espera una larga temporada de duro entrenamiento junto a la maestra.

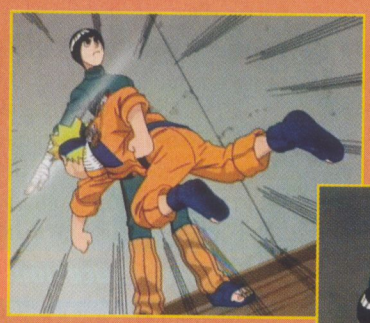
cuatro JETIX

LOS DISTINTOS TIPOS DE LUCHA

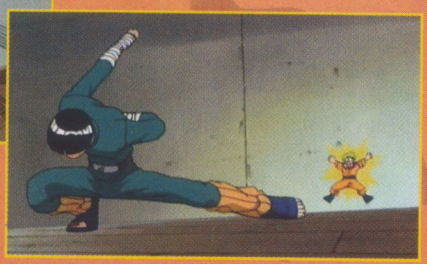
Taijutsu, genjutsu y ninjutsu. ¿Sabes lo que es cada una de estas palabras? Son las técnicas de lucha más importantes de la primera temporada de Naruto y aquí va una explicación detallada.

Taijutsu

Empecemos con la técnica fundamental, el taijutsu. Es la lucha cuerpo a cuerpo normal, en la que se intenta atacar al adversario con puñetazos y patadas. En la serie, todos los ninjas utilizan el taijutsu con más o menos éxito. Entre los ninjas principiantes, el mejor es, sin duda, Rock Lee, que no posee otra habilidad, de hecho. Uno de sus golpes preferidos es "la ventisca de la hoja", que utiliza, por ejemplo, en la lucha contra los ninjas de la Villa Oculta del Sonido.



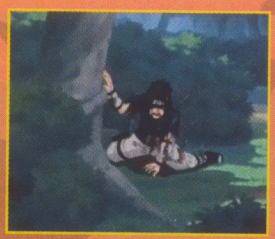
EN EL AIRE *Naruto todavía debe practicar mucho.*



TAIJUTSU *Rock Lee es un maestro en esta materia.*

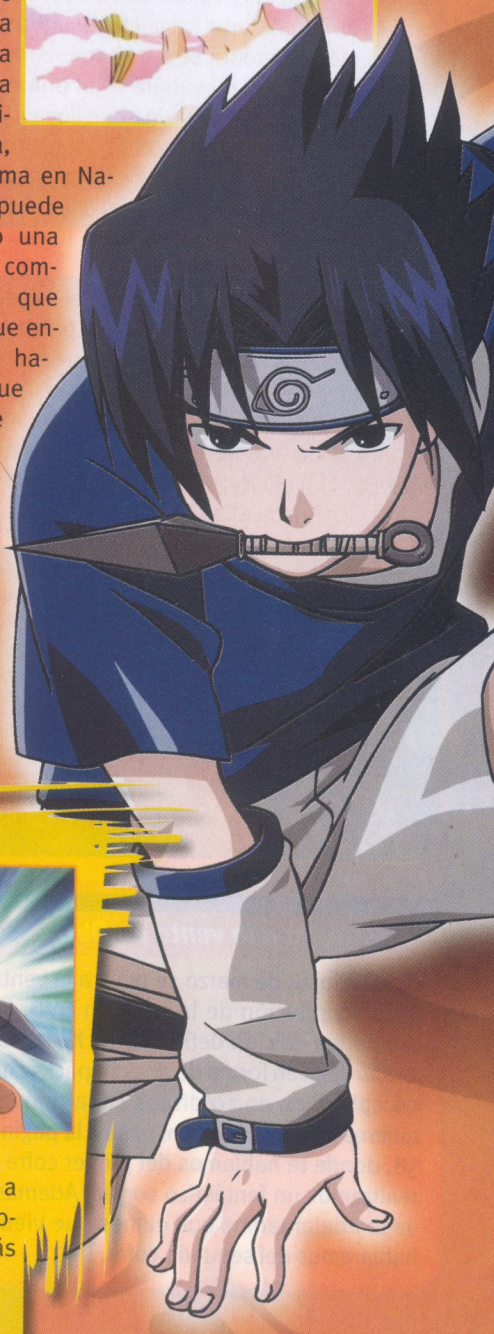
Genjutsu

Se trata del arte de la transformación. Con esta técnica se puede engañar al contrincante mediante ilusiones. Puede consistir en una simple transformación del cuerpo, como la que usa Naruto en la "técnica erótica" o la que realiza un ninja de la Villa Oculta del Sonido en el examen para convertirse en ninja, que se transforma en Naruto. También puede llevarse a cabo una transformación compleja como lo que hace Kakashi, que engaña a Sakura haciéndole creer que es Sasuke y que está herido de muerte. Kakashi también puede hipnotizar a sus contrincantes para leer sus pensamientos, pero esto es un tema aparte.



TRANSFORMACIÓN *Sakura cae en la trampa del genjutsu de Kakashi.*

GENJUTSU *La creación de Naruto es la técnica erótica.*



Las armas de un ninja

Shuriken

Las estrellas arrojadizas se utilizan muy a menudo y normalmente sirven como primer ataque para, así, poner a prueba las habilidades del contrincante.

SHURIKEN *Existen de diferentes tamaños.*

Kunai

Los kunai sirven tanto como armas arrojadizas, como para la lucha cuerpo a cuerpo. También se utilizan como cuchillo. A diferencia de lo que sucede con el shuriken, en el combate a distancia se le pueden sujetar sellos explosivos que dañan al adversario nada más rozarle.

KUNAI *El puñal del ninja.*

Ninjutsu

El ninjutsu ocupa el lugar más importante entre las técnicas de lucha. Aúna tanto las técnicas de ataque como las de defensa. Cabe destacar los ninjutsu habituales como, por ejemplo, las técnicas ígneas, que permiten al ninja escupir fuego, o las técnicas acuáticas, con los que se puede crear un doble a partir de agua y cosas por el estilo.

Aparte, también encontramos técnicas especiales que sólo determinados clanes pueden aprender y llevan a cabo. La técnica de los espejos de hielo que Haku usa contra Sasuke es una de estas técnicas. Ni siquiera la pupila giratoria, el "sharingan", puede copiar este tipo de técnicas. Y eso que es una de las técnicas de ninjutsu más poderosas de la serie: no sólo es eficaz para hipnotizar al adversario, sino que también permite copiar las técnicas del rival y usarlas. El "ojo blanco" de Neji y Hinata también es una de estas técnicas especiales, que les permite ver las líneas del chakra en el cuerpo. Con el taijutsu, ambos interrumpen el flujo del chakra y evitan que el adversario utilice sus técnicas.

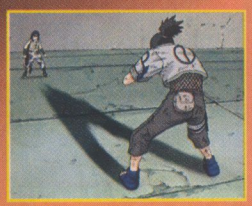
Gaara, de la Villa Oculta de la Arena, utiliza también una técnica de este tipo, con la que controla la arena y cubre completamente al adversario.

Muchos clanes han desarrollado sus técnicas específicas, como la capacidad de Ino de adoptar el alma de los adversarios o la técnica de sombras de Shikamaru, con la que puede retener a cualquier adversario con su sombra. Asimismo, Choji puede transformar su cuerpo, hacerse más grande o convertirse en una bola. Kiba y Akamaru van incluso más lejos, pues atacan juntos. Para ello, Akamaru se convierte en el doble de Kiba.

También la técnica de los mil pájaros de Kakashi, con la que ataca a Zabuza, y la duplicación de sombras de Naruto son técnicas de ninjutsu. Aunque cualquiera podría aprender el arte de duplicar la sombra, es una técnica muy rara, porque pertenece a las técnicas secretas que están reservadas al Hokage. Es uno de los mayores secretos de la Villa Oculta de la Hoja.

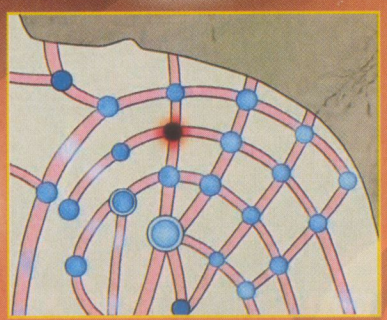
ADOPCIÓN DE ALMAS *Ino puede adoptar el alma del adversario.*

MIL PÁJAROS *Una técnica del maestro del grupo 7.*



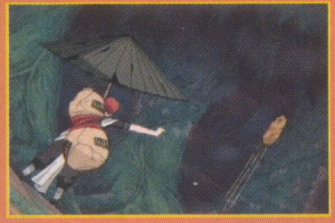
UNIÓN DE SOMBRAS *La sombra le pega en el acto.*

PUPILA GIRATORIA *Una habilidad del clan Uchiha.*



PUNTOS DE CHAKRA *Neji y Hinata pueden ver el chakra de los demás.*

DOBLE DE GRANDE *Como si la masa de Choji no fuera lo suficientemente impresionante.*



TÉCNICA DE LA ARENA *Gaara controla la arena.*

NINJAS *Sasuke y Naruto todavía tienen mucho que aprender.*

© 2002 Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

cuatro

¡UN NUEVO GRAN TORNEO DE ARTES MARCIALES!

Tras una temporada entrenando a lo largo y ancho del continente, Son Goku se ha hecho más fuerte. Pero aún debe demostrarlo, así que la nueva edición del Gran Torneo de artes marciales en una buena ocasión. Allí se encuentra con viejos conocidos... y malvados enemigos.

Camino a una emocionante fase final

Yamcha y Krilín han seguido entrenándose bajo los designios del Duende Tortuga, esperando que llegue el momento de enfrentarse a Goku. La oportunidad puede llegar en el Gran Torneo de artes marciales, aunque falta poco para que no sea posible, porque Goku llega y se inscribe en el último suspiro. Los tres participarán, al igual que el campeón vigente, Jackie Chun. Pero esta vez habrá unos temibles rivales, ya que el Duende Grulla, antiguo compañero de entrenamiento de Mutenroshi, ha llevado a sus dos discípulos: Ten Shin Han y Chaos, a los que Goku conoció durante su reciente entrenamiento. En la fase eliminatoria, los seis no pasan apuros para clasiificarse para la ronda final.

Suerte dispar en los cuartos de final

Yamcha y Krilín no salen muy bien parados en el sorteo de la fase final, aunque en realidad ha sido Chaos quien lo ha dirigido con sus poderes psíquicos. Los dos discípulos del Duente Tortuga se enfrentarán a los del Duende Grulla, con quienes ya han estado discutiendo en varias ocasiones. Se tienen ganas. Tal vez por eso protagonizan dos combates increíbles. Ten Shin Han demuestra su enorme poder venciendo a Yamcha en un disputado combate en el que, a pesar de haberle dejado inconsciente, le da un "regalito": le parte la pierna. Mientras Yamcha es llevado al hospital, los dos calvos bajitos –aunque Chaos tenga un pelo– se enfrentan. Durante la lucha, Chaos usa una técnica que Goku recuerda: la usaba Tao Pai Pai. Al decir que él le mató, Ten Shin Han corre a decírselo a su maestro, que exige venganza. Le ordena a Chaos que mate a Krilín, pero éste consigue hacer una onda vital. A continuación, utiliza sus poderes psíquicos para inmovilizarle, pero Krilín le hace usar las manos haciéndole preguntas matemáticas y logra golpearle. Ha vencido. Más fácil lo tienen Jackie Chun y Son Goku.

TRAMPAS Chaos usa sus poderes psíquicos.

Las dos luchas que decidirán los finalistas están totalmente abiertas. Nadie, ni los propios luchadores ni el público que abarrota el estadio, sabe qué es lo que va a ocurrir. Jackie Chun cree que ése puede ser su último torneo, ya que hay chicos jóvenes fuertes y con ganas de luchar.

Unas semifinales muy competidas

El combate que le enfrenta a Ten Shin Han es increíble. Los dos combatientes son muy fuertes y ágiles, y se golpean sin miramientos en pos de la victoria. Los espectadores pueden ver el famoso "golpe de luz"

La escuela del Duende Grulla

Goku conoce a Ten Shin Han y Chaos durante su entrenamiento. Cuando llega a un poblado, descubre que un jabalí enorme está causando el pánico entre los habitantes de la zona. Pero dos jóvenes valientes se encargan de acabar con él, previo pago de una importante suma económica. No obstante, en realidad los tres están compinchados y se dedican a timar a la gente. Goku lo demuestra y se enfrenta a ellos, pero tiene tanta hambre que no le quedan fuerzas y Ten Shin Han le vence con facilidad. Desde luego, en el Gran Torneo de artes marciales la cosa será muy diferente.

de Ten Shin Han e incluso cómo utiliza la onda vital de la escuela de Mutenroshi. Jackie Chun intenta convencer a Ten Shin Han de que abandone a su maestro, que es malvado, y vaya por el buen camino. Su insistencia acaba provocando que el Duende Grulla descubra que Jackie Chun en realidad es el Duende Tortuga y exige su muerte. Pero Ten Shin Han comienza a dudar sobre lo que le ha dicho su anciano contrincante. Entonces Jackie se retira y permite que Ten Shin Han llegue a la final Por su parte, Goku y Krilín aparcan su amistad para luchar entre ellos. Al principio, el combate está igualado y los golpes se suceden. Sin embargo, cuando Goku se toma el combate más en serio, queda claro que él está por encima de su compañero. Krilín cree que su única oportunidad pasa por tirarle de la cola, y logra hacerlo, pero Goku ha entrenado su punto débil y ya no pierde las fuerzas. La última posibilidad de Krilín se esfuma y Goku se alza con la victoria.

Así pues, el vencedor del torneo y a la postre el guerrero más poderoso del mundo saldrá de la pelea final entre Goku y Ten Shin Han. Ambos han demostrado sobradamente su tremendo poder, así que se adivina una lucha emocionante que será recordada durante mucho tiempo.

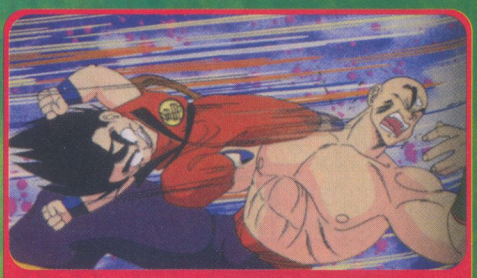
La gran final corona a dos fieros luchadores

En los primeros compases, la voz cantante la lleva Ten Shin Han, que llega a golpear duramente a Goku en varias ocasiones. Cuando Goku ve que debe adecuar su fuerza a un modo de batalla y no de competición, las cosas se equilibran e incluso obtiene ventaja. Ten Shin Han lo tiene difícil, por lo que su maestro obliga a Chaos a usar sus poderes para in-

LECCIÓN *Ten Shin Han debe tomar el camino del bien.*

movilizar a Goku. Él se da cuenta y exige que les dejen luchar tranquilos. Entonces el Duende Grulla pierde los estribos y amenaza con matar a Chaos, pero el Duende Tortuga usa la onda vital para hacerle desaparecer del estadio. El combate puede continuar de forma limpia.

Ten Shin Han, viendo que ni siquiera su técnica de los cuatro brazos funciona, acude al cañón de energía, una técnica tan peligrosa



LUCHA FEROZ *¿Quién ganará?*

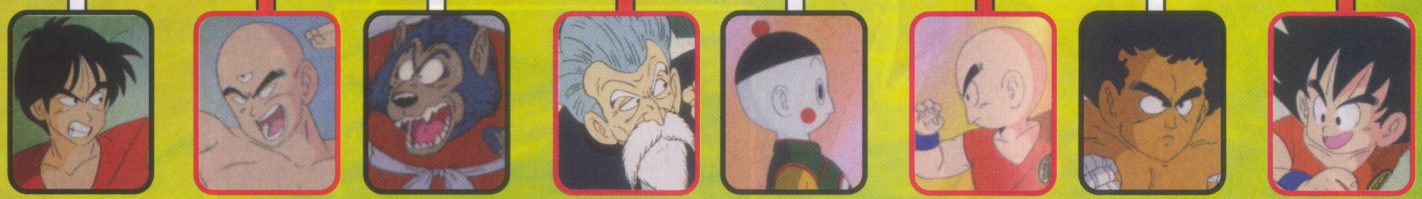
como poderosa. Con ella destruye el campo de lucha, pero Goku ha logrado esquivarlo. Ambos están en el aire, con la diferencia de que Ten Shin Han puede levitar y Goku no. Entonces Goku se juega su última carta: una onda vital que lanza de espaldas a Ten Shin Han, para coger impulso y golpear con el cuerpo a su rival. Lo consigue y ambos caen en picado hacia el suelo. El primero que toque tierra perderá. Goku usa sus últimas energías para no caer tan rápido y consigue algo de ventaja, pero choca con un automóvil y es el primero en tocar suelo. En consecuencia, Ten Shin Han es el ganador.

Y al acabar el torneo...

Aunque Ten Shin Han insiste, Goku no acepta la mitad del premio en metálico. Él no sabría qué hacer con el dinero. Como está hambriento, para variar, Ten Shin Han decide invitarle junto a todos sus amigos a comer. Una vez en el restaurante, Goku se da cuenta de que ha olvidado su bastón mágico y la bola de cuatro estrellas en el recinto del torneo. Krilín se ofrece a ir a buscarlas. Los minutos pasan y, de pronto, Goku siente que algo malo ha pasado...

FASE FINAL DEL TORNEO

CAMPEÓN



YAMCHA · TEN SHIN HAN · LOBO HOMBRE · JACKIE CHUN · CHAOS · KRILÍN · PAMPUI · SON GOKU

SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh! GX

NICKELODEON

LOS SIETE JINETES DE LAS SOMBRAS

La amenaza más grande de la primera temporada de este anime es, sin duda, la que conforman los siete jinetes de las sombras. Están buscando las 7 llaves con las cuales podrán abrir la "puerta de los siete espíritus" y liberar así a las tres bestias sagradas. Algo que tendría nefastas consecuencias...

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi, 2004 NAS • TV Tokyo

1. Nightshroute

El primer "jinete de las sombras" con el que nuestros amigos deben enfrentarse se llama Nightshroute. Escoge a Jaden como primer rival, porque cree que al ser un simple Osiris Rojo debe de ser el más débil y le vencerá fácilmente. Pero pronto se da cuenta que su error. Después de ser derrotado, Nightshroute descubre su rostro y resulta ser Atticus, el hermano perdido de Alexis.

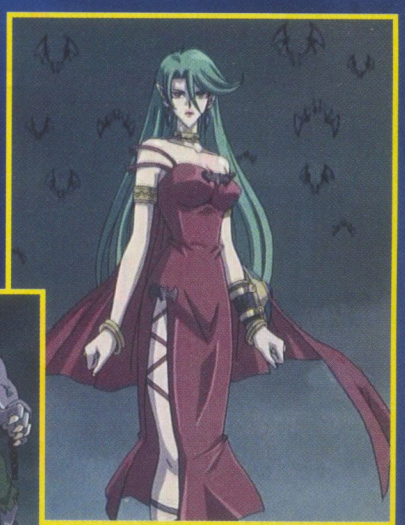
NIGHTSHROUTE
El primer enemigo del poder de las sombras.

DRAGÓN
La similitud entre el dragón y la máscara de Nightshroute es sorprendente.

ATTICUS
El jinete de las sombras es en realidad el hermano de Alexis.

2. Camula

Camula es una vampiresa bastante buena a la hora de ir tras la caza de las llaves. Consigue vencer al profesor Crowler y le obliga a ponerse de rodillas. Sin embargo, al final acaba venciendo porque le ha hecho chantaje. Obliga al alma de su hermano a robar. Jaden puede batir a Camula sólo porque ha recibido de Atticus la segunda mitad del medallón místico. Sin él nunca lo hubiera logrado.



CAMULA *Sexy y peligrosa.*

PROTEGIDA
Está rodeada de hombres-lobo y vampiros.

3. Tania

La musculada amazona no está interesada en las bestias sagradas, sino que busca a un hombre. En su lucha, elige a Bastion y le pega un buen revolcón con su mazo. Tania está decepcionada, se esperaba más de un joven que además era su tipo. La victoria ha sido demasiado fácil. Pero en el segundo duelo se tiene que morder la lengua.

TANIA *Una salvaje y bella amazona.*

GUARDAESPALDAS *Naturalmente se protege con las amazonas de su baraja.*

4. Don Zaloog

Tiene toda la pinta de ser el típico detective que, en este caso, aconseja al guardián de las llaves dónde esconder la suya. Pero al poco tiempo resulta ser un jinete de las sombras. Junto a su banda, los Escorpiones Oscuros, obligan a Chazz a lucha en un duelo. Él acepta y le demuestra al jefe de la banda cómo se las gasta un Princeton.

ESCORPIONES OSCUROS *Un peculiar equipo de malvados.*

CAMUFLAJE *Don Zaloog y compañía de incógnito.*

5. Abidos

Jaden y los demás oyeron hablar de él en las clases de Historia. Ahora, tras un viaje en el tiempo, se encuentra enfrente de ellos: ¡es el mismísimo faraón Abidos! Según dicen, nunca ha perdido un duelo. Durante la lucha con Jaden se pone de manifiesto el porqué: sus subordinados se han dejado ganar siempre, sólo porque él es el faraón. Así que Jaden le vence sin ninguna dificultad.

ABIDOS *Imbatible y sin embargo un horrible jugador.*

SIRVIENTES *Tiene a seis guerreros zombis a su servicio.*

6. Titán

El sexto jinete de las sombras es un viejo conocido. El profesor Crowler hizo que luchara contra Jaden poco después de que éste llegara a la Academia. Por aquellos tiempos, Titán era un estafador, pero ahora se ha convertido en un duelista muy bueno. Con sus "criaturas de las sombras" intenta derrotar a Alexis, pero no lo consigue. La joven defiende su llave con éxito.

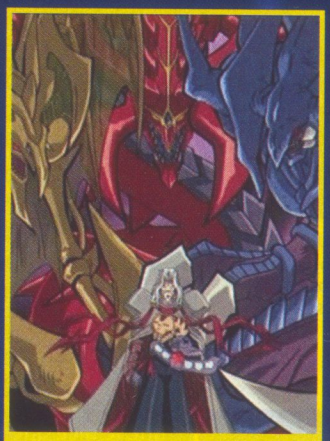
TITÁN *Nuestros amigos ya lo conocen.*

CRIATURAS DE LAS SOMBRAS *Se protege mediante criaturas espantosas.*

7. Amnael

El profesor Banner hace tiempo que está desaparecido y aumentan las sospechas sobre su participación en la llegada de los jinetes de las sombras. En su búsqueda, Jaden y sus amigos se encuentran con el séptimo jinete, último de esos guerreros de las tinieblas, que es su profesor. Pero hay un detalle: el verdadero profesor Banner murió hace mucho tiempo y quien les daba clase era tan sólo un clon. Amnael quiere liberar a las bestias sagradas porque le podrían otorgar la vida eterna. En sus duelos, primero vence a Chazz. Luego, en cambio, cae derrotado ante Jaden.

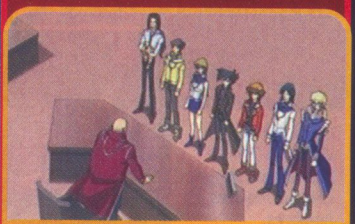
AMNAEL *El séptimo y último jinete de las sombras.*



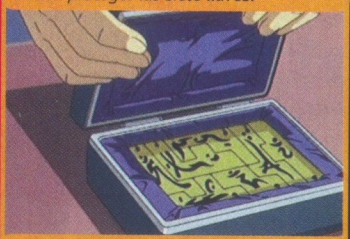
PODER *Sus monstruos se parecen a las cartas de los dioses egipcios.*

Los guardianes de las siete llaves

El canciller Sheppard convoca a los siete mejores duelistas de la Academia de Duelo para que lleven a cabo una complicada misión. Deben proteger las siete "llaves de los espíritus", las cuales sirven para abrir las puertas del lugar donde reposan las cartas de las tres bestias sagradas. Su elección es clara: Jaden, Zane, Bastion, Chazz, Alexis, el profesor Crowler y el profesor Banner.



LOS SIETE SALVADORES *Deben proteger las siete llaves.*



LLAVES *Si acaban en manos equivocadas, el mundo peligra.*

El líder: Kagemaru

El líder de los siete jinetes de las sombras se llama Kagemaru. Mucho tiempo atrás, fue estudiante de la Academia de Duelo. Como es tan viejo, se esconde en un artilugio robotizado que además lo mantiene con vida. Quiere hacerse con las bestias sagradas para volver a tener un cuerpo, obtener la vida eterna y un poder infinito. En el duelo con Jaden conjura a las bestias y, de hecho, su cuerpo se rejuvenece.

MEDIO ROBOT *Sin esta máquina no podría vivir.*

RENACER *Kagemaru en su nuevo cuerpo.*

BESTIAS SAGRADAS *Los monstruos son despertados.*

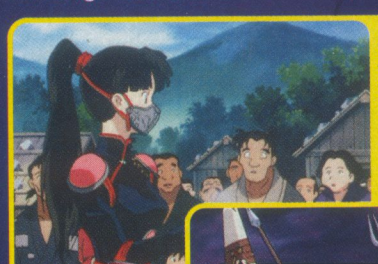
Inuyasha

Una profesión peligrosa:

CAZADOR DE DEMONIOS

En el tiempo de Inuyasha viven muchos demonios. Como normalmente éstos no son demasiado amables con las personas, algunos humanos se han marcado como objetivo combatirlos y acabar con ellos.

Existe un pueblo en el que todos sus habitantes viven de la caza de demonios. Desde hace generaciones, se entrenan desde pequeños para luchar contra ellos y aniquilarlos. Como las armas normales no causan ningún efecto en la mayoría de demonios, los cazadores construyen su propio armamento con piel y huesos de demonio. La familia de Sango es una de las muchas que han hecho de esa caza su modo de vida. Su padre es el actual líder de los cazadores de demonios y, como era de esperar, instruye a sus dos hijos. Sango, que tiene 18 años, ya afronta misiones ella sola y se enfrenta a poderosos demonios con éxito. Por contra, su hermano pequeño Kohaku todavía está falto de experiencia y además es un miedica.



INDEPENDIENTE *Sango también trabaja siempre en solitario.*

CAZADORES DE DEMONIOS *El padre de Sango, con sus mejores hombres.*

Cuando el señor de un castillo cercano le pide ayuda al padre de Sango, éste lleva a sus mejores hombres, entre ellos a sus hijos. El equipo acaba rápido con una araña demonio. Sango cree que ha sido demasiado fácil y pronto se confirman sus sospechas. De repente, Kohaku –controlado por otro demonio– degüella a los cazadores de demonios. ¡Incluso a su propio padre! Después de golpear a Sango, vuelve a su estado normal y no recuerda nada. Entonces los soldados del castillo comienzan a lanzarles flechas, alcanzándoles a ambos.

Naraku está detrás de esta emboscada, bajo la apariencia del señor del castillo. Ordena que entierren a los muertos, pero se lleva a Kohaku con él. Sango despierta antes de ser enterrada gracias al poder de la Esfera de los Cuatro Espíritus y se encuentra con el señor, que es Naraku transformado, que le dice que su pueblo ha sido arrasado por las hordas de un demonio llamado Inuyasha.

Así, Sango promete vengarse, pero cuando encuentre al medio demonio conocerá la verdad y redirigirá su odio hacia Naraku, que además está controlando a su hermano, que sigue vivo y es la única familia que le queda.

ARRASADOS *Inuyasha ha matado, supuestamente, a los habitantes del pueblo.*

CAZADO *El trabajo es demasiado fácil.*

HORROR *Sango no puede creer lo que está haciendo su hermano.*

TRAICIÓN *Kohaku ataca incluso a Sango.*

Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

La tenebrosa senda de los Tao

Después de empatar en su combate, Len asiste a una cena de celebración en casa de You. Allí todos comen y se divierten como buenos amigos después de haber superado una complicada primera ronda. Sin embargo, la felicidad de Len no es completa: aún le queda un asunto pendiente.

Romper con la familia Tao

Gracias a You, Len se ha dado cuenta de que estaba equivocado, que la muerte y la destrucción no es el camino a seguir. Por eso regresa a casa para enfrentarse a su destino. No está dispuesto a cumplir los deseos de su familia, que pasan por la aniquilación de cuantos se entrometan en sus planes. Así que piensa derrotar a quien le ha inculcado el odio desde pequeño, En Tao, su padre.

EN TAO El enorme padre de Len.

Tras acabar con la armada de zombis que le aguardaba en la entrada de la fortaleza de los Tao, llega hasta los aposentos de su padre. Pero aunque lucha con todas sus fuerzas, En Tao tiene muchísimo más poder. Al igual que su hermana Jun, él también es castigado. Bason logra huir y va a pedirle ayuda a You.

Viaje de "trabajo" a China

Inmediatamente, You, Horo Horo, Manta y Ryu, que se les une después, parten hacia el país vecino. Mientras tanto, Len y Jun están encerrados en las mazmorras del castillo. En Tao sabe que pronto llegarán los amigos de su hijo y llama a los cinco guardianes de la fortuna, unos guerreros formidables.

Una vez en el interior del castillo, Horo Horo y Ryu se encargan de ellos, de modo que You puede ir a liberar a Len. Pero, una vez libre, Len le pide a You que no se meta en sus asuntos. Él solo derrotará a su padre. En ese momento hace su aparición Lee Pai Long, el espíritu de Jun, que está siendo manipulado por En Tao. Únicamente pueden vencerle mediante un ataque conjunto. De paso, rescatan a Pai Long del control al que están sometidos.

Lucha por el derecho a decidir

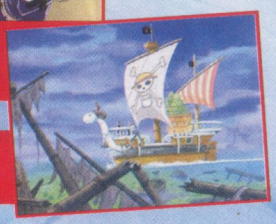
Al regresar junto a Ryu y Horo Horo, ven que el líder de los guardianes de la fortuna les ha vencido. Entonces descubren que se trata del espíritu de Shamon, el maestro de Pai Long. Precisamente su alumno es quien le da el golpe de gracia. Jun también quiere romper con la herencia de los Tao, lo que aviva el enfado de su padre. Finalmente se encuentran cara a cara. En Tao es un hombre gigantesco y poderoso. Culpa a los chicos de que su hijo se haya alejado de la senda de los Tao. Aunque le atacan con sus mejores técnicas, no sirve de nada. Su última esperanza es la unión de todos para un ataque final. Y surge efecto, pues En Tao pierde la posesión de almas. Ella era la que le daba ese fiero aspecto. Entonces se transforma en una enorme serpiente, pero Len tiene claro lo que quiere y de un solo golpe le derrota. Ahora, es libre para decidir qué hacer con su vida.

UNIDOS Len y You combinan su poder.

¡Las nuevas aventuras de LA BANDA DE LUFFY!

La larga espera ha valido la pena: en las nuevas vivencias de Luffy y sus compañeros te aguardan una isla suspendida en el cielo, dioses monstruosos, increíbles nueces de Belcebú, muchos personajes nuevos y chulos, y, sobre todo, sensacionales luchas.

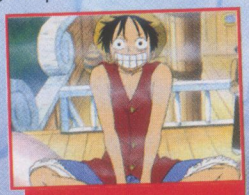
SIETE MIEMBROS Nico Robin es la séptima tripulante.



SIN RUMBO FIJO Luffy todavía no ha fijado un plan.

Después de que Nico Robin se convierta en miembro de la banda, el Alma de Merry continúa navegando por el inmenso mar en busca de la isla del cielo. Así, el grupo llega a la isla de Jaya. Allí Luffy, Nami y Zorro encuentran a Bellamy, un pirata que probó una nuez de Belcebú y ahora su cuerpo es elástico como un muelle. Por él ofrecen una recompensa de 55 millones. Aunque les pega una paliza, no hacen nada por evitarlo. Luego, mientras buscan un pájaro que les puede conducirles hasta Skypea, el repugnante Bellamy ataca a Crickett, y los gorilas reflotadores, que son amigos de Luffy, para robarles su oro. Luffy está harto de él, así que va a buscarle para luchar y le devuelve la paliza.

Tras varios contratiempos, el Alma de Merry logra ascender a la isla del cielo a través de un gran remolino de agua que se forma en alta mar. De repente, se encuentran en un mar de nubes. Enseguida se topan con un anciano caballero con armadura que va al galope de un viejo unicornio. Luego, con más tranquilidad, conocen a la joven Conis, que les explica lo más básico de esa tierra, y a su padre, Papaya. Como Luffy y sus compañeros no han pagado el peaje de entrada, deben hacer una ofrenda a los dioses como multa. No será fácil pagarla.



SONRISA Al ver lo que pasa, se le borra de la cara.

ENFADO Masira y Luffy se pelean por un barco hundido en el que supuestamente se esconde información sobre la isla del cielo.

MAPA Encuentran el mapa de Skypea.

NAVEGANTE Nami intenta localizar la entrada.

Pero éste no es el único peligro que corre la banda de "sombrero de paja". También tienen que vérselas con el dios Enel, que desde hace tiempo aterroriza a los habitantes de Skypea. Tiempo atrás se comió una nuez de Belcebú y ahora posee una fuerza increíble. El objetivo de Enel es destruir la isla y obligar a todos aquéllos que se salven a volver a la tierra. El sentido de la justicia de Luffy no acepta este tipo de imposiciones, así que se enfrentará a Enel y sus hombres con tal de mantener la paz entre los habitantes de la isla. Zorro, Nami, Yussuf, Sanji, Chopper y Nico Robin le apoyan. El supuesto dios augura que al final de la batalla sólo quedarán cinco luchadores en pie. ¡Habrá que ver la serie para saber si tiene razón!

ENEL Se autoproclama dios y ha probado una nuez de Belcebú

GAN Fue derrocado por Enel como dios.

ESBIRROS Enel no está solo.

Enel

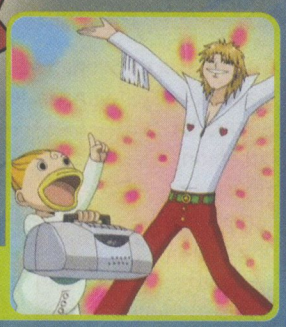
Enel se convierte en el dios de la isla del cielo después de vencer a Gan, el antiguo dios, y ocupar su lugar. Consigue su tremendo poder de una nuez de Belcebú y quiere acabar con Skypea porque cree que es un error de la naturaleza. Enel está sediento de poder, es sumamente malvado y, hasta ahora, invencible.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

PARCO FOLGORE

Estrella internacional con mamodo

Es conocidísimo, superpopular y arrasa en todo el mundo con sus canciones. Parco Folgore es la gran estrella italiana del cine, la televisión y la música. Tan pronto canta una balada como protagoniza una peli de acción. Sin embargo, no todo es de color de rosa. Junto a Kanchome, participa en la cruenta guerra mamodo.



MARCHOSOS *A la mínima se ponen a cantar.*

Un fanfarrón italiano

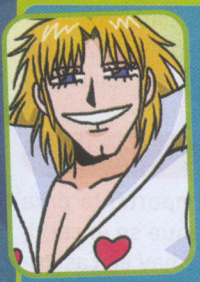
Un día, cuando Zatch vuelve a casa, se encuentra con un Kiyomaro amable y atento que se preocupa por él como pocas veces. Pero poco después descubre el engaño: no es su amigo, sino un mamodo llamado Kanchome que se ha transformado en él gracias a sus poderes. Su compañero humano es Parco Folgore, el de la serie de la tele y cuya voz suena tanto en la radio con sus canciones. Parece que va a comenzar un combate, pero la realidad es que Kanchome no ha pasado aún del primer conjuro, por lo que toda la chulería de la que ha hecho gala era un farol. Kanchome es un mamodo muy débil, pero que se esfuerza, algo que Folgore valora mucho. Aunque acaban luchando y leyendo un segundo conjuro, Zatch vence. Entonces Kanchome dice que ellos eran amigos en el mundo mamodo y que había ido a luchar con él porque era muy débil. Pero ve que ahora es diferente.

El buen corazón de Folgore

Bajo esa fachada de vividor y *playboy* permanentemente rodeado de chicas muy guapas, Folgore esconde un corazón de oro. Está permanentemente preocupado por lo que le pueda pasar a Kanchome, hasta el punto de no arriesgarse a luchar en combates que sabe que no pueden vencer. Y cuando su pequeño amigo está en un aprieto, él siempre está ahí para apoyarle. Como cuando conoce a Ruska y quiere ayudarla a ahuyentar a un mamodo enorme llamado Bago. A pesar de que recibe una gran paliza, Folgore llega en su ayuda y le insufla fuerzas para un nuevo enfrentamiento, en el que finalmente Kanchome logra la victoria y salva a su amiga. El italiano también se siente en deuda con sus fans, y no duda en llegar tarde a un concierto para ir a visitar a unos niños enfermos que le adoran. ¡Incluso cantan todos juntos su canción más popular!

AMISTAD *Folgore siempre apoya a Kanchome.*

Los trabajos de Folgore



En televisión, destaca el papel que Folgore realiza en la serie televisiva más famosa del momento: *Agente 00-Folgore*, sobre un agente especial que se enfrenta a criminales por todo el mundo.

Pero es más conocido por sus canciones, que le llevan a ocupar los primeros puestos de las listas de ventas de todo el mundo, por lo que realiza constantemente conciertos. Sus canciones más populares son:

¡Hey! ¡Hey! Bailemos todo el día

¡Hey! ¡Hey! Ven a bailar...
¡Boing! ¡Boing!
¡Hey! ¡Hey! Ven a bailar...
¡Boing! ¡Boing!
¡Boogie! ¡Boogie! ¡Boogie!
¡Empiezas a sentir el ritmo,
no puedes controlarte!
Caes en la trampa, no puedes escapar
al poder de mi canción.

Invencible Folgore

Hombre de hierro Folgore,
invencible Folgore
Valiente y fuerte Folgore,
él siempre vencerá.
Si quieres ataca de nuevo,
Folgore es el hombre de hierro.

CHANSEY
Un Pokémon muy sacrificado.

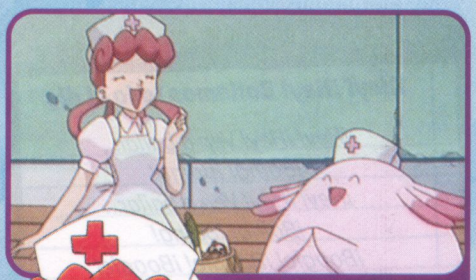
LOS AMIGOS ADULTOS DE ASH

Ash y sus amigos se las saben ingeniar muy bien pero, como es lógico, no lo saben hacer todo y en ocasiones dependen de la ayuda de algunos personajes adultos.

En el camino de nuestros protagonistas suelen aparecer un dia sí y otro también varias personas. Gracias a sus conocimientos y experiencia, Ash, Brock, Misty o Aura encuentran la manera de salir adelante y solucionar los problemas que les acechan.

La enfermera Joy

La enfermera Joy es muy importante para Ash y sus compañeros, porque se encarga de los centros Pokémon que hay en casi todas las ciudades. Los centros Pokémon son unidades de cuidados a los que los entrenadores llevan a sus Pokémon cuando están heridos o enfermos.



PRIMEROS AUXILIOS
Ambas se ocupan de la salud de los Pokémon.

ENFERMERA JOY
Es muy querida por todos.

AYUDA Todos confían en Joy.

La enfermera tiene el mismo aspecto en todos los centros Pokémon y se llama siempre igual. Todas son familia (imenuda familia más grande debe de ser!). El servicial Pokémon Chansey ayuda a la cuidadosa enfermera en su trabajo.

MOTO Es el veloz vehículo de la oficial Mara.

La oficial Mara

También en este caso se trata de una persona que está en todas las grandes ciudades, donde siempre tiene el mismo aspecto y el mismo nombre (¿otra familia numerosa?). La oficial Mara es una policía que ocupa un alto mando. De hecho, a veces dispone de otros policías a su cargo y varios Pokémon la ayudan a mantener la ley y el orden. Por eso, aunque ella no tiene ningún Pokémon, a veces se la ve con un Growlithe, un Gastly o un Spinarak.

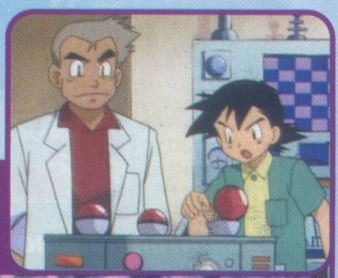
GROWLITHE Por decirlo así, es un perro policía.

SUBORDINADOS Los subordinados de la oficial son siempre hombres.

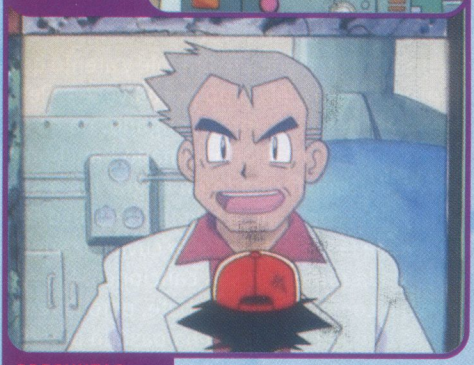
OFICIAL MARA Ash se pone nervioso con tanta policía.

Oak

A diferencia de la enfermera Joy y la oficial Mara, sólo existe un profesor Oak. Es un investigador Pokémon, que se encarga de proporcionar a niños sus Pokémon. Durante años ha adquirido un enorme conocimiento acerca de estos extraños animales, por eso es un punto de referencia para saber cosas sobre ellos. Ash, que recibió a Pikachu de parte del profesor, no duda en consultarle sus dudas.



PROFESOR OAK
Él le da a Ash su Pikachu.



PREGUNTAS
El profesor Oak suele tener respuesta a todo.

Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

4 WHEEL DRIVE SERIES

Let's & Go!!

FICHA

Nombre:	Retsu "Let's" Seiba
Color de pelo:	pelirrojo
Color de ojos:	rojo
Mini 4x4:	Sonic / Sonic Vanguardia
Punto fuerte:	las curvas
Punto débil:	la velocidad

Let's & Go!!: © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

HISTORIA

Desde que descubrió el mundo de los mini 4x4, Retsu convirtió ese juego en su pasión. Ha entrenado mucho y ha aprendido cantidad de trucos, lo que unido a la experiencia que atesora le permite obtener grandes resultados en las carreras. Su habilidad no ha pasado desapercibida para su hermano pequeño que, como suele pasar, imita lo que hace su hermano mayor. Así, es su mejor amigo, pero también se convierte en su mayor rival.

En casa, sus padres les apoyan, aunque a veces se hartan de ver cómo sus niños sólo piensan en minicoches y carreras. ¡Más estudiar y menos jugar! Sobre todo a Go le iría bien seguir las indicaciones de su madre.

Retsu es tranquilo, reflexivo y amable. Siempre está dispuesto a ayudar a los chiquillos del barrio que están comenzando en esto de los mini 4x4. Su manera de ser y de correr, honesta y justa, hace que se gane el respeto de los demás corredores, que le consideran uno de los principales rivales a batir de todo Japón.

CARRERAS

Let's es un clásico del circuito japonés de minicoches. Ha participado en las principales carreras oficiales (la Copa de verano y la Copa de invierno de Japón), así como en los diferentes campeonatos y carreras que se han organizado en la ciudad (desde los torneos que monta el conglomerado Toukichi, hasta los retos personales con otros corredores). Siempre ha dado la cara y ha logrado victorias o, al menos, subir al podio.

MINI 4x4

La evolución ascendente de Let's como corredor de mini 4x4 corresponde en parte al uso de las máquinas del profesor Tsuchiya. Él le regala el Sonic Saber, que Let's desarrolla y mejora, utilizando sus mejores armas: la fuerza de agarre y lo bien que coge las curvas. Luego, cuando pierde el Sonic en el mar de lava del laboratorio del profesor Ohgami, Tsuchiya le da una versión mejorada y ampliada, el Sonic Vanguardia.

EQUIPO "LET'S & GO"

Bajo este nombre se conoce al equipo formado por los hermanos Seiba, Retsu y Go. Como buenos hermanos, se quieren mucho y se pelean a todas horas. Rivalizan por ser considerados el mejor corredor de minicoches. Pero cuando es necesario son capaces de unir su ingenio y hacer trabajar a sus máquinas de forma conjunta para lograr una victoria.

AMIGOS

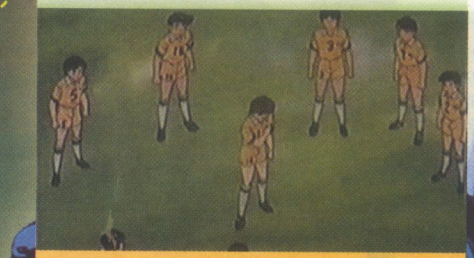
Con tantas carreras y victorias a sus espaldas, Let's ha hecho multitud de amigos en el circuito. Probablemente, Ryo Takaba y J. sean quienes mejor entienden a Let's al ser los mayores del grupo. Eso no quita que tenga buena relación con Toukichi y Jiromaru. Tampoco hay que olvidar a Chiiko, la hermana pequeña de Toukichi, que está enamorada de él y le sigue a todas partes.

4 WHEEL DRIVE SERIES
Let's & Go!!
MEGA HIRO
TRF VICTORYS
MAGNUM
Let's & Go!!: © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

MEGA HIRO
GHOST FILES
YU YU HAKUSHO
© 2007 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA · FUJITV · PIERROT
JONU MEDIA

PARTE 3: EPISODIOS 25-36

25. Dos grandes rivales



Julian le exige a Oliver que juegue como siempre. Si ése ha de ser su último partido, que sea un gran encuentro. El capitán de los Gavilanes reacciona y comienza a mostrar su potencial. Tras mandar un balón a la madera, su siguiente disparo es el empate a tres goles. Julian se encuentra cada vez peor y sus padres sufren por lo que pueda pasarle. Bajo la lluvia y en un campo embarrado, Oliver se desliza por el césped para llegar a un balón y marca otro gol. Van por delante. Julian está a punto de desplomarse, pero quiere jugar hasta el final. Con su tenacidad, logra volver a equilibrar el partido.

26. ¡Arriba el héroe vencido!

Tras el gol del empate, Julian se queda inmóvil y se piensa en lo peor. Por suerte, no pasa nada y el partido puede continuar. Se queda apoyado en el poste izquierdo de su portería, mientras el resto del equipo intenta que se acabe el tiempo reglamentario para ir a la prórroga. En el último contraataque, Tom manda el esférico al poste y el rechace lo recoge Oliver, que acaba haciendo una espectacular asistencia de chilena a Tom, que se la devuelva de cabeza para que él remate al fondo de la portería. En el último segundo, los Gavilanes pasan a la final.

27. La víspera del gran partido

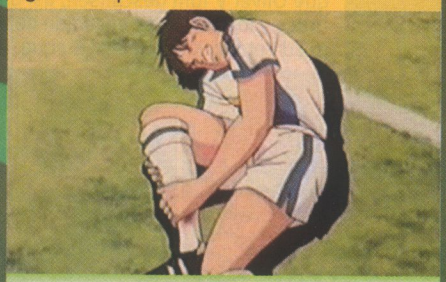
Aún con el recuerdo de las palabras de Julian, que le aseguró que nunca dejaría el fútbol, Oliver se prepara para la final. Roberto tiene una sorpresa para él: si gana, se lo llevará a Brasil. Mientras tanto, Mark se encuentra ingresado tras su desmayo en la semifinal. Está agotado por el sobreesfuerzo. Su madre le cuenta al entrenador que puede deberse a la beca que podría conseguir si gana el campeonato. En la víspera del partido, Roberto se entera de que su madre ha fallecido. Le abandonó cuando era niño y acabó en un convento. Entonces le entran las dudas acerca de separar a Oliver de su madre.

28. Ed Warner, un gol a dúo

Comienza la finalísima. Los jugadores están algo nerviosos, aunque no tanto como todos sus padres y madres. El partido empieza con alternativas entre uno y otro equipo. Los dos capitanes, Oliver y Mark quieren marcar pronto para encarrilar el resultado. Pero Ed Warner y Benji Price son los dos mejores guardametas del torneo, no será fácil batirles. Los minutos pasan y el toma y daca tiene como protagonistas a los porteros. En una larga jugada en la que Ed repele sendos lanzamientos de Oliver, éste y Tom acaban rematando a la vez el balón. La pelota acaba en la red gracias al tiro combinado. Mark lo intenta repetidamente, pero Benji siempre detiene sus disparos.

29. Toque maestro

Llega la media parte y los Gavilanes llevan ventaja. Debido al nerviosismo, Mark golpea a su compañero Danny Mellow porque ha fallado una ocasión. Todo el equipo le acusa de estar jugando sólo para él y que si sigue así, nunca vencerán. En el banquillo de los Gavilanes, recuerdan que Tom se marcha a Francia y Oliver a Brasil. Es su último partido juntos. En la reanudación, una gran jugada de Mellow acaba con un cañonazo de Mark frente a Benji, que logra que el cuero no traspase la línea de gol. Pero se resiente de su lesión. Para colmo, una dura entrada de Mellow acaba con Tom lesionado y en una mala caída Oliver también se duele. Mark aprovecha la situación para lograr el empate.



30. Los 11 jugadores vencidos

En una parada imposible, Benji se golpea en el pie lesionado. Los Gavilanes han visto cómo el resultado volvía a estar equilibrado y que sus tres mejores jugadores tienen molestias físicas. El Meiba sigue a la ofensiva, sabe que deben atacar ahora que tienen ventaja física sobre los Gavilanes. Mark ordena ir a cazar a Oliver, que recibe una entrada por encima de la rodilla. El equipo está hundido al ver que sus mejores jugadores están tocados, pero Bruce les anima. Aunque el entrenador tiene la intención de sustituir a Tom, el público pide que siga sobre el campo y cambia de opinión.

31. La venganza del tigre

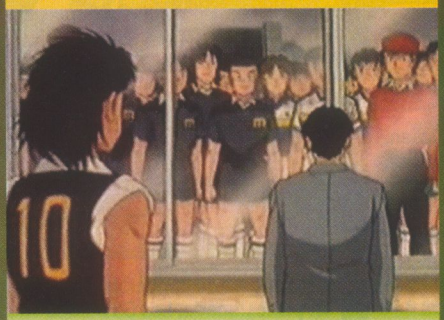
Precisamente los tres lesionados tejen una extraordinaria jugada en la que Oliver acaba adelantando otra vez a su equipo. Quedan dos minutos para que el Meiba realice su milagro. Con el tiempo cumplido, Mark se vuelve loco y le quita la pelota violentamente a un compañero, corre hacia la portería contraria y lanza un cañonazo tras regatear a Tom. Benji no puede hacer más que doblar los guantes. El Meiba ha logrado el dos a dos. Habrá prórroga. Oliver le pone muchas ganas y tiene dos oportunidades buenísimas, pero no consigue marcar. Tom se desmaya justo antes de que el árbitro no dé por bueno un gol legal de Oliver.

© Yoichi Takahashi/Shueisha/NAS

Recortar por la línea de puntos

32. ¡Pelead a muerte!

En la prórroga, los jugadores se resienten del cansancio acumulado. Está siendo un partido muy intenso, ha habido incluso jugadores lesionados, y ninguno de los dos equipos quiere perder. Además hace un calor asfixiante. Parece que el Meiba se encuentra más entero y Mark tiene en sus botas el gol de la victoria. Pero Benji ataja el balón y la prórroga termina con empate nuevamente. Aunque los organizadores no quieren que haya una segunda prórroga, pues consideran que los chicos pueden resentirse de tanto esfuerzo, los jugadore de los Gavilanes y del Meiba piden seguir jugando. Eso, junto a los gritos de apoyo del público, consigue que se vaya a jugar una segunda prórroga. Los Gavilanes quieren que Oliver y Tom descansen, así que Benji, Bruce y los demás se encargan de todo. Pero Ed entonces se suma al ataque.



33. Gavilanes contra Meiba

La primera mitad de la segunda prórroga acaba con un paradón de Benji ante un lanzamiento de Ed Warner. El partido se decidirá en los últimos cinco minutos. Oliver y Tom llevan a cabo entonces una jugada increíble, en la que el extremo usa todas las fuerzas que le quedan. Desgraciadamente, Mellow evita el gol sobre la misma línea de cal. En el contraataque, Benji se golpea la cabeza contra el poste al parar un disparo, y antes de caer al suelo envía el cuero a Oliver, que sale disparado hacia la portería del Meiba. Regatea a todos los contrarios, se lleva por delante a Mark y lanza un trallazo que Ed no puede detener. Es tal la potencia del disparo que incluso rompe la red. Los Gavilanes han ganado el partido y se convierten en los nuevos campeones de Japón. Oliver y Mark se saludan caballerosamente y se felicitan por el gran partido jugado. Los ojeadores de los Galgos les ofrecen a ambos entrar en su equipo. Oliver no acepta porque se va a Brasil, pero entonces se entera de que Roberto se ha ido sin él. En una carta le explica que no quería alejarle de su madre.

34. Una nueva estrella

Un chico japonés llamado Terry acaba de aterrizar en Italia, adonde viaja para jugar a fútbol. Pero todo le sale mal: iba a vivir con un familiar en Milán, pero ha muerto. Así que tiene que alquilar una habitación en un hostal. Además, como es japonés, nadie le toma en serio. Ni siquiera le dejan hacer las pruebas para entrar en un equipo juvenil. Y lo peor es que un estafador le tima, haciéndose pasar por directivo de un club. Sin un céntimo, parece perder la esperanza, pero entonces recuerda su encuentro con Oliver y eso le infunde confianza. Acaba como limpiabotas de un importante equipo de la ciudad. Cuando se lesiona un jugador, Terry tiene su gran oportunidad.

35. El debut de Terry

Aunque está jugando, sus compañeros no le pasan el balón. Creen que, al ser japonés, será un inútil. Finalmente, decide tomar cartas en el asunto y es él mismo el que va a por la pelota. Entonces demuestra todo su potencial: es veloz, regatea muy bien y tiene gol. Consigue marcarle al portero titular, que es ni más ni menos que Gino Hernández, capitán de la selección juvenil italiana. Inmediatamente el entrenador le "ficha", pero casi todos sus compañeros están en contra de él. Le hacen el vacío y le intentan hacer quedar como un jugador mediocre en los entrenamientos. Sólo Gino está de su lado.

36. El entrenamiento aislado

Harto de humillaciones, Terry está dispuesto a abandonar el equipo. Por suerte, Gino interviene y, aunque no puede evitar la actitud estúpida de sus compañeros, sí logra que Terry se replantee su decisión. Lo que hace es entrenar incluso después de los entrenamientos, mejorando su velocidad y fuerza física. Así, acaba convocado para un partido amistoso. Y en la segunda parte sale al terreno de juego, con el equipo perdiendo. Aunque los compañeros intentan hundirle, sale bien parado. Acaba logrando el gol del empate. Minutos más tarde marca el gol de la victoria con la ayuda de Mattio, que era quien le saboteaba y ponía a los demás en su contra. Todos le piden perdón.

DATOS

El equipo de doblaje

No sólo varía a nivel gráfico y de diseños, sino que esta saga ha visto cómo se producían algunos cambios importantes en las voces de sus doblajes en español. Hay que entenderlo, puesto que las tres series fueron dobladas con bastantes años de diferencia (el doblaje de *Campeones* se produjo en 1990, el de *Super Campeones* en 1994 y, finalmente, el de *Campeones* hacia el Mundial en 2002), aparte de que nos han ido llegando gracias a diferentes licenciatarios.

De esta manera, Oliver tiene inicialmente la voz de Teresa Acaso, pero luego pasa a estar a cargo de Jorge Saudinós (Zorro en *One Piece* y Neji en *Naruto*, entre otros). Y Mark Lenders ha sido doblado por Cholo Moratalla (Maximillion Pegasus en *Yu-Gi-Oh!* y Zane Truesdale en *Yu-Gi-Oh! GX*), salvo en *Super Campeones*, donde le ponía voz José María Carrero (Heiji en *Detective Conan* y Kanata en *UFO Baby*).

Quienes sí han repetido doblaje en las tres son José Carabías (Ussuf en *One Piece* y Genta en *Detective Conan*) como Benji Price y Sara Vivas (Zatch en *Zatch Bell!* y Bart Simpson en *Los Simpson*) como Tom Baker.

A pesar de los cambios, las voces son muy parecidas y no se hacen extrañas para el espectador y los fans, algo que siempre es de agradecer.

CARTOON NETWORK

MOIS

Pija de día, apocalíptica de noche

En plena Edad Media, el francés Nostradamus profetizó que el fin del mundo se produciría con la llegada del siglo XXI. Sin embargo, esa fecha pasó hace tiempo y el mundo sigue en pie. Por lo visto, ha habido algún tipo de error y el "rey del terror" ha enviado a su hija para que cumpla lo acordado siglos atrás. ¿De qué conoce Keroro a esa jovencita?

Una chica con sorpresa

Eso parece al ver a esta chica de aspecto frágil, pero que en realidad posee una fuerza impresionante. Ella es Mois. Su aparición en la vida de los Hinata es impactante. Una noche, mientras Fuyuki y Natsumi ven un programa de la tele, observan cómo una joven cae del cielo. Inmediatamente salen al jardín y, como está inconsciente, la meten en casa.

Al despertar, la joven ve a Keroro, que entra en la sala de estar sin darse cuenta de que hay invitados. La joven, lejos de asustarse, se lanza a sus brazos al grito de "tío Keroro". En ese momento descubre su verdadera apariencia. Resulta que es Mois, la hija del "rey del terror", es decir el Demonio, quien avisó a Nostradamus de la llegada del fin del mundo.

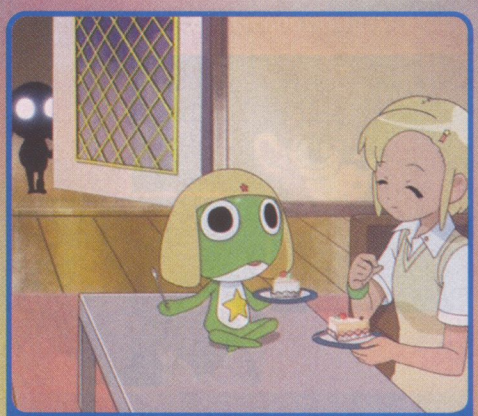
RECUERDOS *Keroro jugaba con Mois de pequeña.*

"Más vale tarde que nunca"

Aunque va con algo de retraso, la heredera de los Angol, está dispuesta a cumplir su promesa de destruir la Tierra. Para ello abandona el aspecto de adolescente rubia teñida y morena de piel a causa de los rayos uva, y adopta su verdadero aspecto, mucho más... "clásico". Con una especie de báculo comienza a golpear el suelo y la ciudad empieza a temblar. ¿De verdad se acerca el fin del mundo? Natsumi y Fuyuki intentan pararla sin éxito, mientras Keroro ve una oportunidad para conquistar más fácilmente Pokopén. Así pues, la deja hacer. Parece que realmente se va a producir el Apocalipsis, pero Fuyuki tiene un as en la manga: le recuerda a Keroro que, si Mois destruyela Tierra, también destruirá la fábrica de Bandai... ¡y él se quedará sin maquetas! Gracias a eso, Keroro le pide a Mois que abandone su idea. A él, sí le hace caso.

Todo inocencia y credulidad

Desde entonces, Mois es una asidua visitante de la casa de los Hinata. Se divierte mucho con su "tío Keroro" y los demás miembros de su avanzadilla, por lo que cada dos por tres va a ver qué se cuentan. Se comporta como una chica alegre e inocente, lo que la hace sumamente adorable. Tanto que Keroro pasa un montón de tiempo con ella, algo que saca de quicio a Tamama, que ve cómo esa cría le está robando a "su" sargento.



UNIDOS *Tamama no soporta que le robe a su Keroro.*

Pero Mois es, ante todo, una pija. Su forma de hablar, plagada de refranes, frases hechas y su giro favorito, "o sea...", la hace muy divertida. Además, siempre usa el refrán adecuado para cada situación, con el que expresa el estado de ánimo del grupo.

Aunque de vez en cuando tiene la tentación de destruir el mundo, está bastante tranquilita y la vida entre los terrestres parece gustarle.

El gran ídolo de Conan: SHERLOCK HOLMES

Conan, o mejor dicho Shinichi, no esconde quién es su gran ídolo: Sherlock Holmes. Cuando el detective más famoso de la historia aparece en la conversación, él se entusiasma.

Ya en el primer episodio encontramos el mejor ejemplo de ello: Shinichi le cuenta a Ran todas las cualidades de Holmes, entre las que destacan su extraordinario intelecto y su gran capacidad de razonamiento.

DETECTIVE Conan trata de imitar a Holmes.

UN GENIO Sherlock Holmes es muy polifacético.

También encuentra admirable otras aptitudes del detective. Era inteligente y culto, dominaba la esgrima y sabía tocar el violín. A Shinichi también le gusta su extremada prudencia, así como sus nervios de acero y su gran olfato para calar a las personas.

Shinichi se siente ofendido por Ran cuando ésta dice que Holmes sólo es un personaje de novela. Y es que a él le gustaría ser un Sherlock Holmes moderno. Su admiración por él es tan grande que, cuando Ran le sorprende en su cuerpo de niño con el profesor Agase y pregunta por Shinichi, disimula diciendo que es un familiar de él. Como nombre escoge el del autor de Holmes: Sir Arthur Conan Doyle.Sin embargo, Shinichi no es el único seguidor de Holmes en la serie: en un emocionante y misterioso episodio doble, un gran admirador del detective inglés ofrece un misterioso reto en una casa apartada, y el primero que soluciona el enigma ganará como premio una primera edición de la primera novela en que aparece Holmes. Más adelante, hay un caso de los Detectives Júnior en el que Mitsuhiko sorprende a Conan al decir que su caso le recuerda al de *La liga de los pelirrojos*, una conocida historia protagonizada por Holmes y su compañero Watson.

HOMENAJE Shinichi adopta el nombre de Conan Doyle.

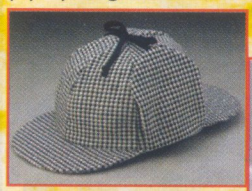
DETALLES Con un apretón de manos, Holmes llegaba a saber mucho sobre una persona.

SORPRESA Mitsuhiko conoce bien a Holmes.

DETECTIVES JÚNIOR Con el típico atuendo de Holmes.

Sherlock Holmes

Sherlock Holmes es un personaje creado por Sir Arthur Conan Doyle. Su primera historia *Estudio en escarlata* fue publicada en 1886, ¡hace más de 120 años! En total, el autor publicó cuatro novelas largas y 56 relatos breves. El caso más conocido es el de *El perro de los Baskerville*. Además Sherlock Holmes ha sido llevado a la pantalla (ya sea cine o televisión) en más de 200 ocasiones. Los rasgos distintivos del detective son, sin duda, su sombrero, su pipa y su gabán.



SOMBRERO El distintivo de Holmes.

SHERLOCK HOLMES Una estatua en honor al detective.

DRAGON BALL JCC
Expansión 4

La cuarta expansión del juego de cartas coleccionables de Dragon Ball incluye más de 100 nuevas cartas y llega acompañado de un interesante complemento de lo más "saiyano": el visor.

Como viene siendo habitual, el formato básico de esta nueva expansión del JCC de Dragon Ball es el mazo de inicio, de los cuales existen dos tipos diferentes, denominados "Fuerzas del mal" y "Vencer la amenaza". En estos dos mazos (de 32 cartas cada uno) se encuentran 51 cartas nuevas, de las 117 que incluye esta nueva expansión, y que como siempre incluye versiones de los personajes más populares de la serie, así como toda una serie de objetos y efectos para potenciar la lucha contra el oponente a lo largo de la partida.

El resto de cartas, 66 en total, aparecen aleatoriamente dentro de los sobres de ampliación que se venden p or separado, y cuya adquisición resulta recomendable si queremos dar un poco más de versatilidad a nuestra baraja. Cada sobre de ampliación incluye ocho cartas.

Ya sabes, si lo tuyo son los JCC de combate... ¡coge el visor y prepárate para luchar contra los superguerreros!

CONCURSO

Tenemos 10 mazos de inicio de la expansión 4 del Juego de Cartas Coleccionables de Dragon Ball, cortesía de Bandai, que sortearemos entre aquellos de vosotros que acertéis la respuesta a esta pregunta:

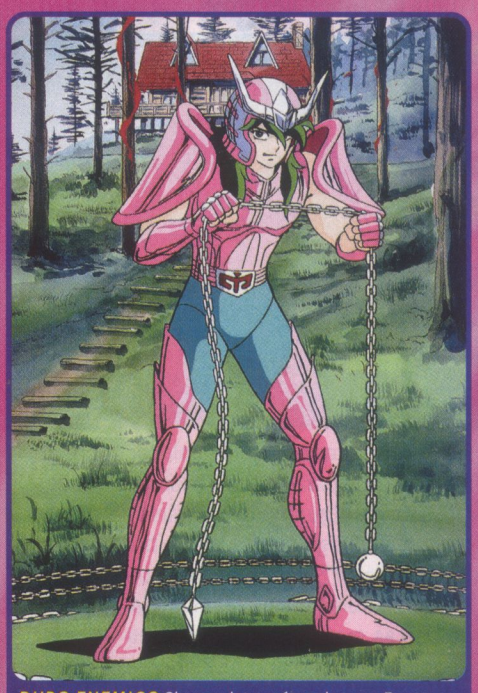
¿Cómo se denomina la acción de colocar el visor sobre una carta de personaje?

El visor de los superguerreros

Cualquier buen fan de Dragon Ball recordará el visor que utilizaban los primeros superguerreros que aparecían en la serie, y que les servía para calibrar el poder de sus enemigos. Pues bien, con esta nueva expansión del JCC de la serie tú también podrás hacer algo parecido gracias al "visor" incluido con todos los mazos de inicio, que no es más que una lente de plástico rojo transparente que deberás colocar sobre algunas cartas para descubrir las habilidades latentes de algunos de los personajes que pongas en juego. A esta maniobra se le llama "escanear", y gracias a ella podrás realizar maniobras como examinar la papelera de cartas o mirar las cartas que tiene tu oponente en la mano. ¡Se abre una nueva dimensión para tus partidas!

El caballero de la llama y el caballero de plata

Obsesionado por conseguir el casco de oro, el Patriarca recurre, a través de su lugarteniente Gigas, a Formax, el caballero de la Llama. Su intención es hacer salir de su escondrijo a Saori. ¿Podrán Seiya y compañía vencer a tan siniestro enemigo?



DURO ENEMIGO *Shun se las verá a solas con Formax.*

Y la verdad es que Gigas y Formax están a punto de tener éxito en su empresa: cuando Formax quema tanto el coliseo del Torneo Galáctico como la Mansión Graude y Saori ve las imágenes por televisión en su refugio del bosque, se dispone a acudir al rescate de lo que ella considera su herencia legítima. Pero Shun, al que han encargado proteger a la muchacha, ha sabido detectar la trampa a tiempo y convence a Saori para que reconsidere sus opciones. Al fin y al cabo, queda más bien poca cosa por salvar de dicha "herencia".

Sin embargo, Tatsumi, el fiel criado de Saori, no opina lo mismo y escapa del refugio para acudir a lo que queda de la mansión. Allí es capturado por Gigas y el caballero de la Llama, que lo someten a un intenso interrogatorio para averiguar dónde se encuentra el casco que tanto desean. Aunque al principio se muestra firme, pronto cede ante las torturas de Formax y revela el paradero del casco de oro.

Pronto, Formax y sus secuaces atacan la cabaña donde está el casco, enfrentándose a Shun. Formax prende fuego al bosque y el caballero de Andrómeda trata en vano de salvar la cabaña, pero pronto acaba envuelto en llamas, ya que sus poderes no son rival para Formax. Mientras tanto, Gigas irrumpe en la cabaña para arrebatarle el casco a Saori.

El Fénix y la armadura de oro

Pero cuando todo parece perdido, una presencia en el cielo se dispone a absorber todo el fuego que rodea a Shun para formar una figura flamígera con forma de ave. Se trata de Ikki, el caballero del Fénix, hermano de Shun y a quien hasta ahora todo el mundo daba por muerto. Tras poner a salvo al maltrecho caballero de Andrómeda, Ikki hace frente a Formax con su ataque del espectro diabólico. El caballero de la Llama no es rival para Ikki, que da buena cuenta de él

Caballeros del Zodiaco © Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

REUNIÓN *Seiya, Hyoga, Ikki y Shun, juntos de nuevo.*

en un combate rápido y brutal. Sin embargo, no ocurre lo mismo con Gigas, que logra escurrir el bulto antes de que el caballero le atrape.

Mientras tanto, en el Santuario, el Patriarca no ceja en su empeño de acabar con Seiya, quien, junto con Hyoga, ya se ha reunido con Shun, Ikki y Saori en la cabaña del bosque. Así, mientras el nuevo sicario del Patriarca, Misty, un caballero de Plata, parte para Japón en compañía de Marin para enfrentarse a Seiya, éste y los demás caballeros intentan preparar un plan para elimi-

FUTBOLERO *Seiya se relaja dando patadas al balón.*

nar de una vez por todas la amenaza del Patriarca. Al parecer todo gira en torno a la tan codiciada armadura de Oro que, según Saori, sólo aparece en tiempos de crisis de la humanidad. Sólo un caballero puede vestir la armadura de Oro.

Los caballeros de Plata

Marin y Misty deciden atacar a Seiya mientras éste se relaja dando un paseo por la playa en compañía de Ikki. Marin, la ex entrenadora de Seiya, le ruega que se rinda y no presente resistencia ante Misty, convencida de que jamás podrá vencer al caballero de Plata. Ante la obstinada negativa de Seiya, Marin, resignada, lanza un ataque furibundo que parece acabar con la vida de su antiguo (y sorprendido) discípulo. De hecho, llegan incluso a enterrar el cuerpo de Seiya en la misma playa, pero Misty no lo tiene del todo claro, y le pide a Marin que le deje a solas junto a la tumba de su enemigo. Es entonces cuando se descubre que, efectivamente, Seiya sigue con vida, y tras salir de su improvisada tumba, por fin puede enfrentarse con Misty.

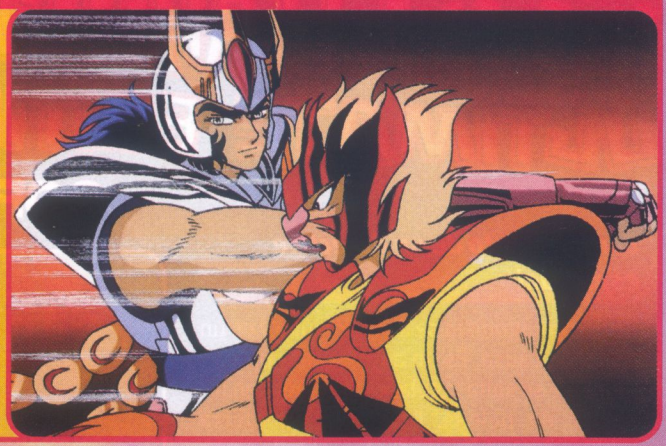
La pelea entre ambos contendientes tiene lugar en la misma playa donde se encuentra la tumba falsa de Seiya, y es breve pero violenta. Al final Seiya logra imponerse y acaba con Misty, pero sus problemas con los caballeros de Plata no terminan ahí, porque Asterión y Moses, dos seguidores de Misty, acuden al lugar del combate para vengarla. Allí se encuentran con Marin, de cuya presencia sospechan de inmediato. Cuando al fin descubren que la tumba de Seiya está realmente vacía, sus sospechas se confirman y se dan cuenta de que Marin les ha traicionado. Marin no tiene ninguna posibilidad frente a la pareja que forman Asterión y Moses: el primero puede leerle los pensamientos antes de que actúe, y el segundo tiene un ataque formidable que acaba incapacitando a Marin.

Pero el auténtico objetivo de estos dos caballeros es Seiya, de forma que utilizan a la pobre Marin como cebo para atraerle hasta allí. El caballero de Pegaso acude a toda velocidad a la escena para salvar a su antigua maestra, pero en pleno combate contra sus dos nuevos rivales, descubrirá un secreto que le relaciona con Marin... ¡y que te desvelaremos en el próximo número de ***Mega Hiro!***

PROTECCIÓN *Marin ataca a Seiya para protegerle.*

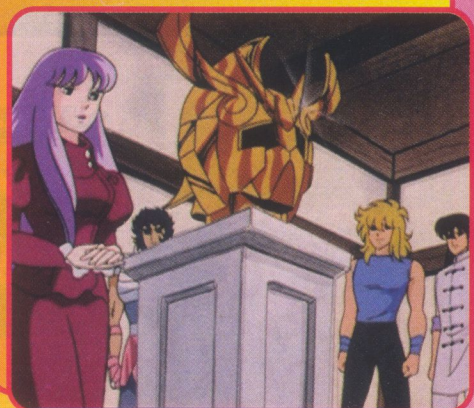
FORMAX, EL CABALLERO DE LAS LLAMAS

El violento caballero de la Llama sirve al Patriarca a través de Gigas desde que este último le salvara la vida en Atenas y le permitiera entrar en el Santuario. Sus ataques de llamas ponen contra las cuerdas a Shun, pero no son rival para Ikki, el caballero del Fénix, que rápidamente da buena cuenta de él.



LA ARMADURA DE ORO

Según Saori, su abuelo le explicó hace tiempo que la armadura de oro, o de Sagitario, sólo aparecen en tiempos de crisis para la humanidad. Napoleón, los mongoles o el mismo imperio romano han sufrido a lo largo de la historia los efectos de la armadura y los caballeros que la defienden. Sólo uno de los caballeros puede vestir la armadura de oro, y por eso el Patriarca ansía tanto conseguirla: para impedir que ninguno de ellos se la pueda enfundar, pues se convertiría de inmediato en una amenaza para sus planes de dominar el mundo. Pero Seiya también tiene sus propios planes...



YU YU HAKUSHO ULTIMATE EDITION

COFRE 1

Yu Yu Hakusho es una de las series de anime más largas editadas en DVD en nuestro país. Después de aparecer serializada íntegramente, ahora Jonu Media aprovecha la emisión de la serie en La Sexta para re-editarla dividida en dos espectaculares digipacks que constan de 10 discos cada uno. Emoción, aventuras, combates increíbles y mucha, mucha acción, para una de las series del momento. ¿Te la vas a perder?

El nacimiento de un detective espiritual

Nuestro protagonista se llama Yusuke y es un rebelde sin causa. Es un adolescente problemático que se salta las clases y se mete en toda clase de peleas. Gracias a su fuerza y habilidad en el combate, la gente le tiene miedo. En su clase, únicamente Keiko, una amiga de la infancia, tiene trato con él. Un día, Yusuke hace algo impensable: salva a un niño de morir atropellado. De repente, se ve en el cielo, observando su cuerpo entre la multitud. Entonces llega Botan, la guía de las almas al Más Allá y le explica que ha habido un error, que él no debería haber muerto. Tras muchas dudas, Yusuke acepta la oferta de realizar una prueba para intentar renacer. La acaba superando, no sin muchos problemas, y a partir de entonces vuelve a su vida normal. O casi, porque desde ese momento... ¡es un detective espiritual!

Peligros y luchas para los protagonistas

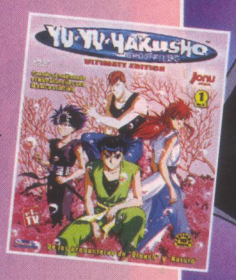
Así pues, Yusuke obtiene un cierto poder espiritual, que usa en técnicas como el "reigun", y comienza a atrapar a espíritus malignos. Uno de sus primeros casos consiste en atrapar a los ladrones de varios objetos espirituales mágicos. Logra detener a los culpables, pero se da cuenta de lo débil que es. Por ese motivo (y para desenmascarar a un demonio malvado) participa en el torneo que decidirá al sucesor de la gran maestra espiritual Genkai. Vence, cumple su misión y recibe un duro entrenamiento con el que aprende a controlar su poder y a multiplicarlo. A partir de entonces, es enviado a misiones cada vez más peligrosas, como la de derrotar a las cuatro bestias sagradas, que se han hecho con el dominio de una zona del Más Allá. En esta misión contará con la ayuda de dos de aquellos ladrones, Hiei y Kurama, y de su amigo y rival Kuwabara, que resulta tener poder espiritual. Más adelante, se enfrentarán a enemigos aún más peligrosos, como los temibles hermanos Toguro o al invencible y más peligroso: un antiguo detective espiritual, Sensui, que quiere abrir la puerta al mundo de los demonios en la Tierra. Los cuatro juntos unirán su fuerza para evitar que el Mal se adueñe del mundo humano.

CONCURSO

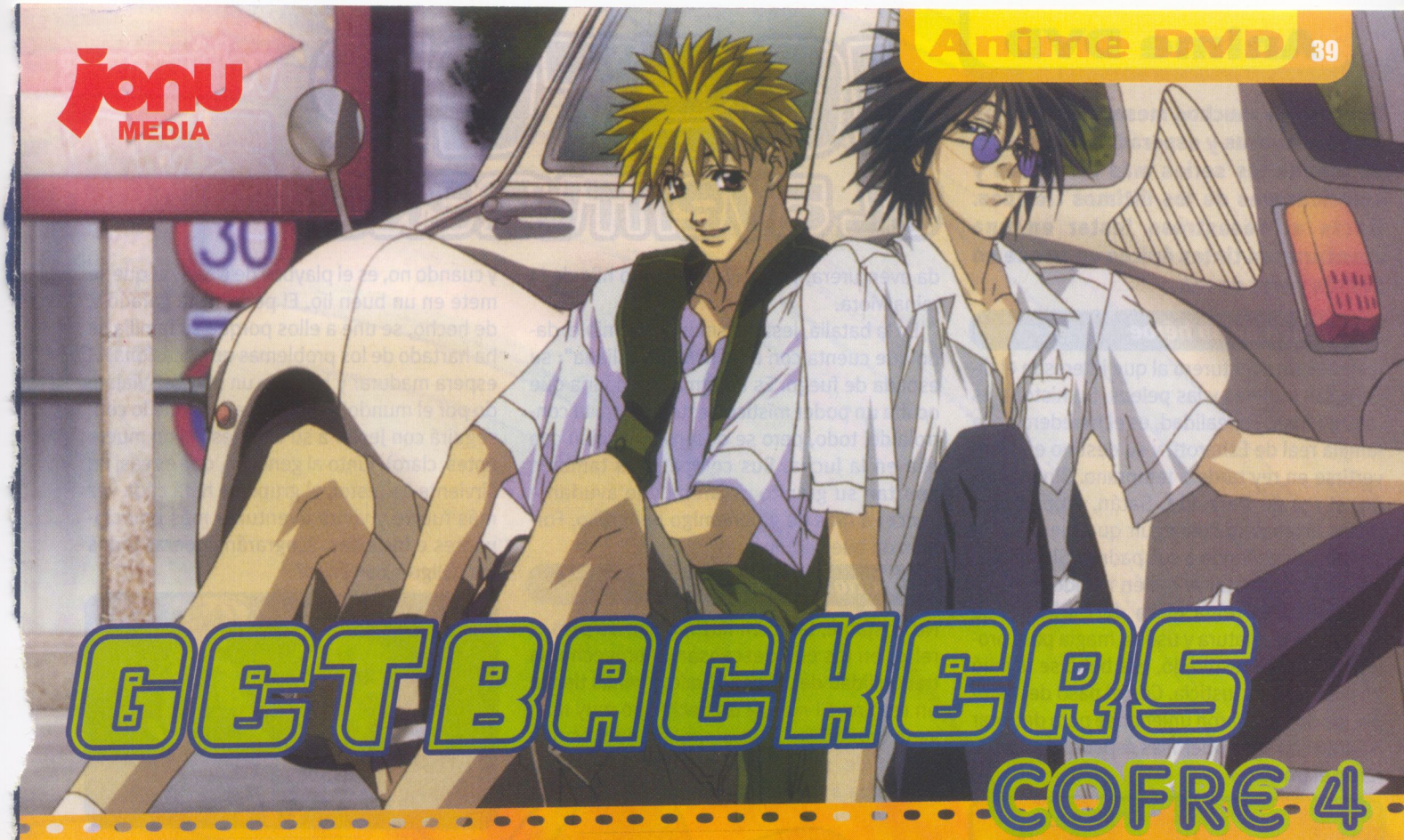
¡Tenemos 5 copias del primer cofre de **Yu Yu Hakusho** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cuál es el nuevo trabajo de Yusuke después de llegar al cielo?

Yu Yu Hakusho Ultimate Edition, cofre 1
Episodios 1 al 56
25 horas
10 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Tráiler, Filmografías selectas
Fecha de lanzamiento: 28 de marzo de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95€



© 2007 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA · FUJITV · PIERROT

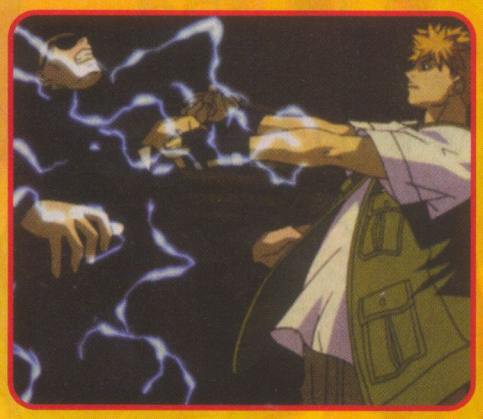


GETBACKERS
COFRE 4

Aquí está el cuarto y último cofre de *GetBackers,* o lo que es lo mismo, las últimas aventuras de Ban y Ginji, los recuperadores de objetos. Tras muchas y peligrosas aventuras –en las que incluso han regresado a la Fortaleza Ilimitada que fuera su hogar–, ahora se tienen que enfrentar al enemigo más poderoso que se hayan encontrado.

La dura vida de dos investigadores

Ban Mido y Ginji Amano han pasado mucho en los últimos tiempos. Su particular negocio (recuperar objetos de valor perdidos) ha ido viento en popa y han tenido un montón de trabajitos, ¡pero a cada cuál más peligroso!



Sus clientes están encantados, ya que les han solucionado todos los problemas en que se habían metido. Ellos son los mejores en su campo y la gente lo sabe bien, por eso acuden a ese par de ex delincuentes juveniles que llegaron a controlar la temible Fortaleza ilimitada. Es decir, el peor lugar que existe sobre la faz de la tierra. No es de extrañar si pensamos que Ginji lanza descargas eléctricas de miles de voltios y su compañero Ban tiene la habilidad de provocar ilusiones ópticas a sus rivales.

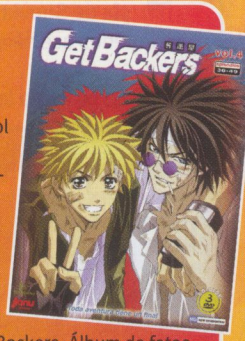
Amigos o enemigos, gran pregunta

Tanto Ginji como Ban tienen un pasado oscuro del que apenas hablan y al que incluso no quieren hacer frente, como se demuestra cuando comienzan a aparecer personas a las que conocieron tiempo atrás. Entre ellos se encuentran los antiguos compañeros de Ginji en los tiempos de la Fortaleza Ilimitada, cuando se les conocía como los Voltios. Son Fuyuki Shido –apodado "el señor de las bestias" porque tiene el poder de comunicarse con los animales y usarlos en la lucha–, Kazuki Fucho'in –"el tejedor", mote que le viene de usar unas finas hebras que cortan casi cualquier cosa–, Kurodo Akabane –"Dr. Jackal", un tipo que usa afilados bisturíes con gran precisión– y Himiko Kudo –"la dama veneno", capaz de crear perfumes que provocan determinadas reacciones, entre ellas la muerte–.

El secreto definitivo de Babilonia

Después de tantos líos, los trabajos de Ban y Ginji parecen volver a ser normales y tranquilitos. Pero se trata de un oasis en el desierto. De repente los dos recuperadores se ven inmersos en un conflicto entre los clanes Kiryudo y Maryudo. Como Ban forma parte de este último, extrema las precauciones, pero es traicionado y para colmo recibe la "visita" de los mejores guerreros de la familia Kiryudo. Para acabar de una vez por todas con esa batalla, debe entrar una vez más en la fortaleza y descubrir el secreto que oculta la ciudad de Babilonia, donde han aparecido todos los jóvenes con poderes. El misterio está a punto de desvelarse.

GetBackers, cofre 4
Episodios 38 al 49
300 minutos
3 DVD9 / NR-13
Audios: japonés 2.0, español 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Diseño de fondos, Las imágenes más atrevidas de GetBackers, Álbum de fotos, Karaoke, Videoclip de GetBackers, Otros títulos
Distribuidora: Jonu Media
Fecha de lanzamiento: 28 de marzo de 2007
Precio: 24,95€



Jester el aventurero

volúmenes 3 y 4

Después de muchos meses, Suevia nos trae los nuevos y esperados volúmenes de una de las series más divertidas y emocionantes de los últimos tiempos. Únete al desastroso Jester en una aventura con tintes épicos en la que no podrás parar de reír.

El origen de un héroe

Jester es un aventurero al que interesan el dinero, las mujeres y las peleas. Su historia es muy curiosa. En realidad, es el heredero de la familia real de Esharott, y su destino era convertirse en rey tarde o temprano. Sin embargo, el rey de Darkside, Satán, empleó sus malas artes para conseguir que fuera abandonado, engañando a sus padres. Sin embargo, no pudo matar al recién nacido, porque su esposa, la reina Mora de Darkside, se apiadó de la criatura y usó su magia para protegerle. Como resultado, ese bebé se dividió en dos: Jester y Justicia. Con el paso del tiempo, los dos acabaron uniéndose para derrotar a Satán con sus poderosas espadas y recuperaron el trono.

En busca de aventuras...

Pero después. Jester decidió que lo suyo no era la aburrida vida de palacio y le cedió el mando del reino a Justicia. Inmediatamente salió en busca de aventuras que colmaran su ansia de emociones. No viaja solo, pues a su lado se encuentran Roubett, otra apasionada aventurera, y Nearly, el mimado hijo de la reina Mora.

En la batalla, Jester se muestra temible, dado que cuenta con una increíble "aliada": su espada de fuego. Es un arma legendaria que oculta un poder místico. Jester aún no la controla del todo, pero se desenvuelve bien con ella en la lucha. Sus compañeros también aportan su granito de arena y le ayudan a vencer a más de un enemigo peligroso. Forman un buen equipo.

...Y otro tipo de vivencias

No obstante, también hay momentos para el relax, en los que descansar y aprovechar la tranquilidad de... Bueno, vale, apenas tienen un respiro. Si no hay un hechicero muy malvado que quiere controlar el mundo, es una banda de malhechores que aterroriza a unos aldeanos, y cuando no, es el playboy de Nearly el que se mete en un buen lío. El pobre está gafado y, de hecho, se une a ellos porque su familia se ha hartado de los problemas que ocasiona. Él espera madurar y hacerse un hombre viajando por el mundo, y a buen seguro que lo conseguirá con Jester a su lado (eso si no muere antes, claro). Junto al genio Jin, que es casi un sirviente de Jester, el grupo se hará cada vez más fuerte y vivirá aventuras más emocionantes e inciertas. ¿Lograrán superar todos los peligros con éxito?

CONCURSO

Tenemos 5 copias de los volúmenes 1 al 4 de **Jester el aventurero**, cortesía de Suevia Films, que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la espada de Jester?

Jester el aventurero, volúmenes 3 y 4

Episodios 7 al 10 y 11 al 14
100 minutos
1 DVD5 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: no
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha de personajes, Tráiler
Fecha de lanzamiento: 25 de marzo de 2007
Distribuidora: Suevia Films
Precio: 5,95€

El perro de Flandes
Temporada 1

Planeta Junior sigue editando los mejores clásicos infantiles de la Nippon Animation, que forman parte de la memoria colectiva de varias generaciones de españoles. Este mes le toca el turno a *El perro de Flandes*, la trágica historia de Nicolás y su perro Patrasche.

Nicolás encuentra a Patrasche

El pequeño Nicolás es un niño huérfano que vive con su abuelo en una aldea cercana a Flandes, una de las ciudades más modernas de Bélgica, en la segunda mitad del siglo XIX. Es un chico alegre y amable que, pese a tener una vida complicada, siempre es optimista. Cuando su anciano abuelo comienza a tener problemas de salud, se ve obligado a sustituirle en su trabajo como vendedor ambulante de leche. Aunque es duro para un niño de su edad, Nicolás se esfuerza porque el dinero es necesario para subsistir y además es imprescindible para comprar las medicinas de su abuelo. Uno de los días que va a Flandes, ve cómo otro vendedor ambulante maltrata a un hermoso perro de raza boyero de Appenzell. El pobre está exhausto de tanto tirar del carro y su borracho amo lo abandona creyéndolo muerto. Entonces Nicolás lo recoge y decide adoptarlo.

Hayao Miyazaki en nómina

Corría 1975 cuando el estudio Nippon Animation decidió trasladar al anime la novela de Marie Louise de la Ramée escrita en 1872. La serie entraba a formar parte del "World Masterpiece Theater", nombre con el que se conoce al conjunto de adaptaciones de novelas clásicas occidentales que el estudio ha realizado. Entre los animadores destaca un nombre: Hayao Miyazaki, que años más tarde se convertiría en el más reputado director de cine de la animación japonesa gracias a títulos como *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* o *El castillo ambulante*.

Problemas para superar unidos

Pronto Patrasche se recupera de sus heridas y se hace muy amigo de Nicolás. También se muestra cariñoso con Marta, la hija del terrateniente de la aldea. Nicolás y ella tienen muy buena relación, juegan juntos y viven numerosas aventuras que ahora comparten con su nuevo amigo. Sin embargo, algunos adultos intentan ganarse el favor del padre de Marta y para ello no dudan en criticar esa amistad. Le insisten en que nadie de su familia debería tener trato con un simple vendedor ambulante. El hombre inicialmente no escucha esas tonterías, pero poco a poco le convencen de que Nicolás es una mala influencia para su hija e intenta separarles. Ese hecho, unido a la muerte de su abuelo, hacen que Nicolás se encuentre solo. Desde entonces, Patrasche se convierte en su única familia.

El perro de Flandes, temporada 1
Episodios 1 al 26
650 minutos
6 DVD5 / Todos los públicos
Audios: español 2.0
Subtítulos: no
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Colorea
Fecha de lanzamiento: 28 de marzo de 2006
Distribuidora: Planeta Junior
Precio: 29,95€

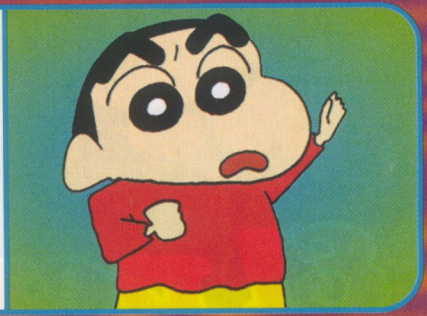
TOP-25 PERSONAJES

1 Naruto Uzumaki

Llegará a ser Hokage, ¡claro que sí!

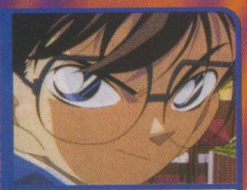
2 Inuyasha

Si no le votas, te morderá una pierna.



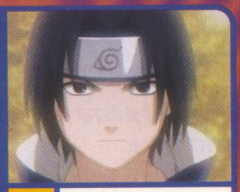
3 Shin Chan

Prepara su nuevo asalto a los cines.



4 Detective Conan

5 One Piece



6 Naruto

7 Inuyasha

8 Pokémon

9 Detective Conan

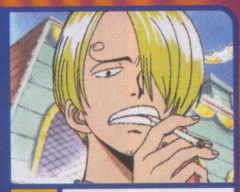
10 Campeones

11 Bola de dragón

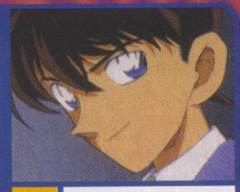
12 Caballeros del Zodíaco

13 Shaman King

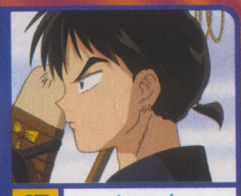
14 Inuyasha



15 One Piece



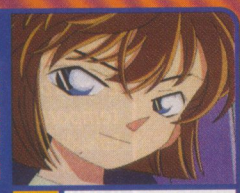
16 Detective Conan



17 Inuyasha

18 Let's & Go!!

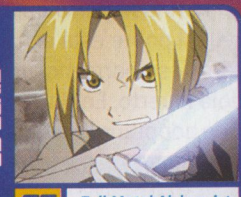
19 Kenshin, el guerrero samurai



20 Detective Conan

21 Campeones

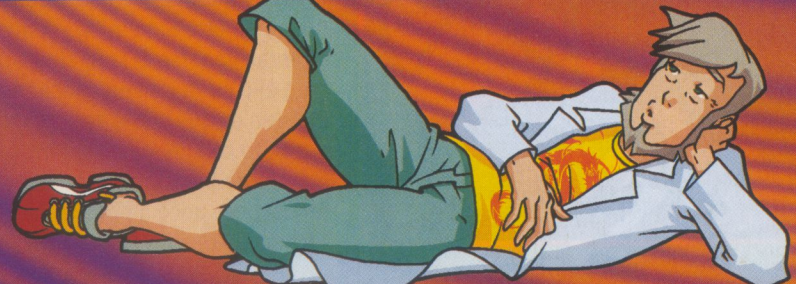
22 Sakura, cazadora de cartas



23 Full Metal Alchemist

24 Campeones

25 Zatch Bell!



TOP-10 SERIES

1 Naruto — Porque las misiones ninja son la caña.

2 Inuyasha — Y eso que su final es abierto...

3 Pokémon — Más aventuras para Pikachu.

4 Detective Conan

5 Shin Chan

6 One Piece

7 Caballeros del Zodíaco

8 Campeones

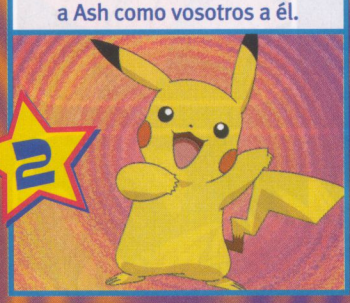
9 Shaman King

10 Yu-Gi-Oh! GX

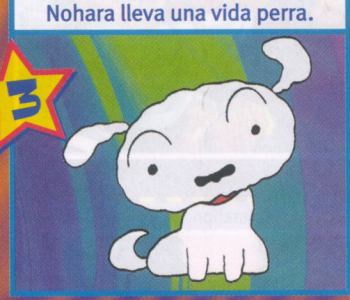
TOP-10 MASCOTAS

1 Shippo — Inuyasha Va arrojando setas de la risa.

2 Pikachu — Pokémon Sigue tan fiel a Ash como vosotros a él.



3 Nevado — Shin Chan Viviendo con los Nohara lleva una vida perra.



4 Hirara — Inuyasha

5 Chopper — One Piece

6 Hero — Sakura, cazadora de cartas

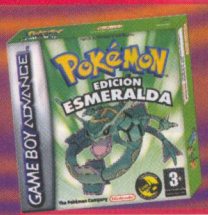
7 Togepi — Pokémon

8 Heroro — Keroro

9 Sonic — Sonic X

10 Ranamón — Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS



1. Pokémon Esmeralda (GBA)
2. DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)
3. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
4. Dragon Quest: el periplo del Rey Maldito (PS2)
5. Saint Seiya: The Hades (PS2)
6. Pokémon Mundo Misterioso (GBA)
7. Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)
8. One Piece Grand Adventure (PS2)
9. Yu-Gi-Oh! UME: WCT (GBA)
10. Digimon World (PS2)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 25 de abril:

Panini - Votación Mega Hiro 12
C/ Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 04/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Nadja
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin Chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Challenge
  - Super campeones
- **Cuatro**
  - Bola de Dragón Z
  - Evangelion
  - Naruto

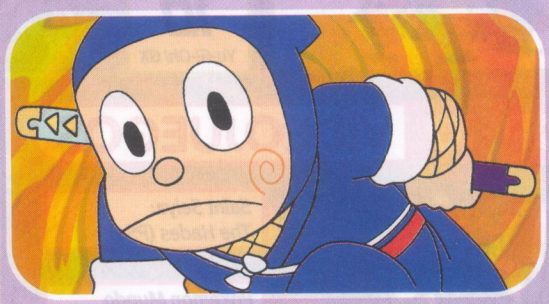
AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Doraemon
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Slam Dunk
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Duel Master
  - Kiteretsu
  - Kochicame
  - La ley de Ueki
  - Megaman
  - Minky Momo
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
  - Sherlock Holmes
  - Transformer Cybertron
  - Transformer Energon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Doraemon
  - One Piece
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
  - Kochicame
  - One Piece
- **IB3**
  - Doraemon
  - Ninja Boy Rantaro
  - Wickie, el viking
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Off-side
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Ninja Hattori
  - Nono Chan
  - One Piece
  - Rantaro
- **TVG**
  - Beyblade G-Revolution
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O Detective Conan

Nadja: © 2003.Toei Animation

NADJA

Cuando la huérfana Nadja Applefield cumple 13 años, recibe el mejor de los regalos: descubre que su madre está viva. Así que a partir de entonces comienza una fantástica aventura por toda Europa para encontrarla, uniéndose al increíble circo ambulante Dandelion. Perseguida por tipos malvados que conocen su pasado y ayudada por un puñado de jóvenes aquí y allá, Nadja está cada vez más cerca de su destino.

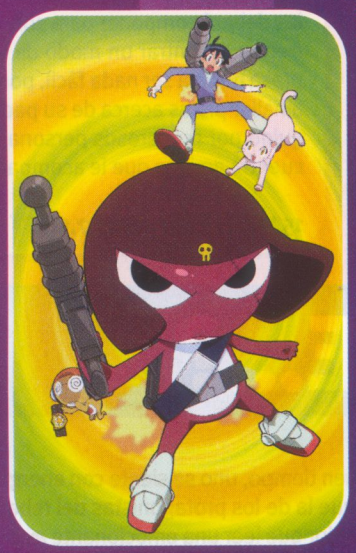


NINJA HATTORI

Hattori pertenece a un poblado ninja. Conoce infinidad de técnicas, pero le falta algo de experiencia, así que marcha a vivir a la ciudad, junto a Kenichi y su familia. Al lado de su nuevo amigo, puede utilizar todo su potencial para ayudarle cada vez que se mete en un lío, algo bastante habitual en Kenichi. Además, poco a poco van llegando más ninjas al barrio: su malcriado hermano Jinzu, su glotón perro ninja Shichimaru, su "novia" Tsubame y su archienemigo Kamumaki.

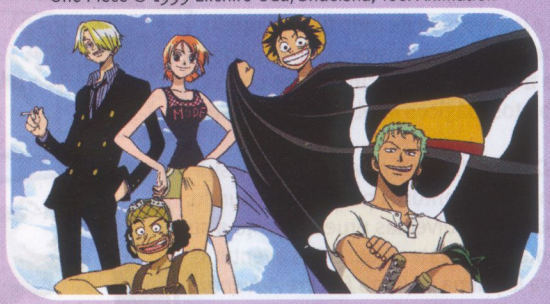
SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bola de Dragón Z
  - Bola de Dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones hacia el Mundial
  - Detective Conan
  - Kororo
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin Chan
- **Jetix**
  - Beyblade 2
  - Digimón Tamers
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Hamtaro
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pretty Cure
  - Sonic X
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Super campeones
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie, el vikingo



GT © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation



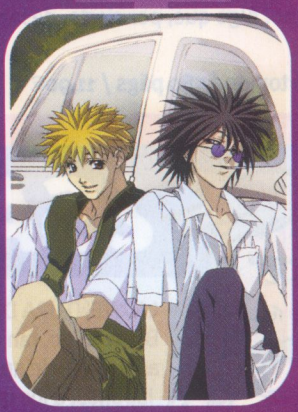
ONE PIECE

Jetix estrena la cuarta temporada de las aventuras de Luffy y compañía. Su visita a Skypea está siendo de lo más curiosa, ya que las personas que habitan la isla en el cielo son muy particulares. Pero hay un peligro acechando: el autonombrado Dios, Enel, un tipo que probó una nuez de Belcebú y ahora su fuerza es casi infinita. Tiene atemorizados a los habitantes de Skypea, algo que a Luffy no le gusta, por lo que está decidido a darle una lección.

CABLE

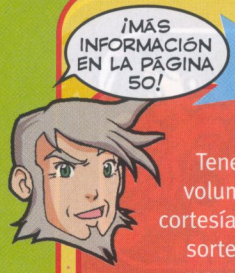
- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Desert Punk
  - Fullmetal Alchemist
  - GALS!
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - GetBackers
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Inuyasha
  - Noir
  - Planetes
  - Saiyuki
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Tenjo Tenge
  - UFO Princess Walkyrie
  - UFO Princess Walkyrie: December Nocturne
  - X-1999

- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - El perro de Flandes
  - La pandilla de Hanamaru
  - Sakura, la cazadora de cartas
  - Tao Tao



UFO PRINCESS WALKYRIE: DECEMBER NOCTURNE

La princesa de Valhalla sigue viviendo con Kazuhito y regentando los baños termales de la familia Tokino. Junto a ellos ahora hay un montón de alienígenas que velan por la seguridad de Walkyrie, aunque también acecha algún enemigo. La nueva aventura que protagonizan comienza cuando la princesa encuentra "la llave del tiempo" y la utiliza para jugar sin saber los problemas que puede causar. Muy pronto lo descubre.



CONCURSO

Tenemos 5 copias del primer volumen de **Chicho Terremoto**, cortesía de Banzai Ediciones, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cuál es el deporte que practica el pequeño Chicho López?

CHICHO TERREMOTO

Chicho López es un adolescente revoltoso y pesado que siente auténtica obsesión por las chicas. Cuando conoce a Rosa, se enamora perdidamente, y para estar más cerca de ella se apunta al equipo de baloncesto del instituto. Pero... ¿qué pinta un enano como él en un deporte donde la altura es de vital importancia? Bueno, eso a él no le importa, ya que es capaz de inventarse mil y una técnicas que le permiten ser un soberbio jugador. Pronto se convierte en el alma del equipo, aunque se pase más tiempo haciendo travesuras que entrenando. Y parece que a Rosa comienza a interesarle ese pequeñajo, ¡hasta viven bajo el mismo techo! Algo que, por cierto, desagrada a Bobby, el perro de la familia.

6 tomos / 580 págs / 11,90€

MÄR

Jinta es un chaval de 14 años que sueña frecuentemente con un mundo fantástico en el que cohabitan humanos y extrañas criaturas. Es tal el realismo con el que siente esos sueños que finalmente es llevado a ese mundo, llamado Märchen, debido a un poderoso objeto que ahora él controla. Desde ese momento, en tierra peligrosa y extraña, se las deberá componer para sobrevivir como si fuese un guerrero y encontrar un modo de volver a su mundo. Esa empresa no va a ser nada fácil, porque en su camino comienza a hallar pistas acerca de su padre desaparecido y es perseguido por numerosos personajes. Por suerte, también encuentra amigos que le acompañan en sus aventuras.

15 tomos / 192 págs / 7,50€

¿SABÍAS QUE...?

LA AVENTURA DE LEER MANGAS DE AVENTURAS

Bienvenido, fan del manga. Ya estamos en primavera, hay buen tiempo, uno se siente con energías y lo que le apetece es vivir una gran aventura. Una igual que la de los protagonistas del tebeo japonés, a los que les pasa de todo. Si es que no hay nada mejor que leer una emocionante aventura para evadirse durante un buen rato y disfrutar.

Desde siempre, las historias de aventuras han cautivado a los lectores de todo tipo de publicaciones escritas y a los espectadores de cine y televisión. Los protagonistas viven situaciones increíbles en mundos casi siempre fantásticos que a menudo implican luchar contra enemigos poderosos o monstruos enormes. La búsqueda de objetos mágicos también es recurrente y muchas veces es el motivo principal de las aventuras.

Uno de los mangas de aventuras más populares es *Bola de Dragón*. Las vivencias de Goku y sus amigos tras las bolas de dragón les lleva a protagonizar fascinantes aventuras por todo el mundo. También destaca *Hunter x Hunter*, en la que Gon Freecs tiene que pasar diversas pruebas junto a su grupo de amigos para llegar a ser "cazador", una suerte de aventurero cazatesoros. O Las aventuras de Fly, perteneciente a la saga *Dragon Quest*. Pero el que se lleva la palma es *JoJo's Bizarre Adventure*, una historia que tiene 80 tomos, ni más ni menos.

Los mundos de este tipo de mangas son muy diversos. Los hay parecidos al mundo real, otros en los que habitan criaturas fantásticas y monstruos, algunos mundos futuros o postapocalípticos... Pero habitualmente, se usa una especie de mundo medieval, con sus castillos, princesas y guerreros con armadura. Aquí la magia y las espadas tienen mucho que decir.

En la actualidad, en España se editan bastantes mangas de aventuras. Si estáis interesados en alguno, recomendamos *Rave* (Norma), *Mär* (Ivrea), *One Piece* (Planeta), *Coco y la leyenda del halcón* (Mangaline) y *Astroboy* (Glénat).

EL PERSONAJE

NOMBRE: Loki
ANIME Y MANGA: *El misterioso Loki*

Al mando de la agencia de detectives Enjaku, Loki desentraña los misterios que suceden a su alrededor, con la inestimable ayuda de su fiel sirviente Yamino y la apasionada Mayura. Sin embargo, no se trata de casos normales, sino que todos tienen algo en común: se podría decir que son paranormales. Y es que bajo su aspecto de niño repelente y metomentodo, Loki esconde un increíble misterio. Él es un dios expulsado del mundo de los dioses por gamberro (y tal vez algo más). De hecho, Yamino es su hijo.

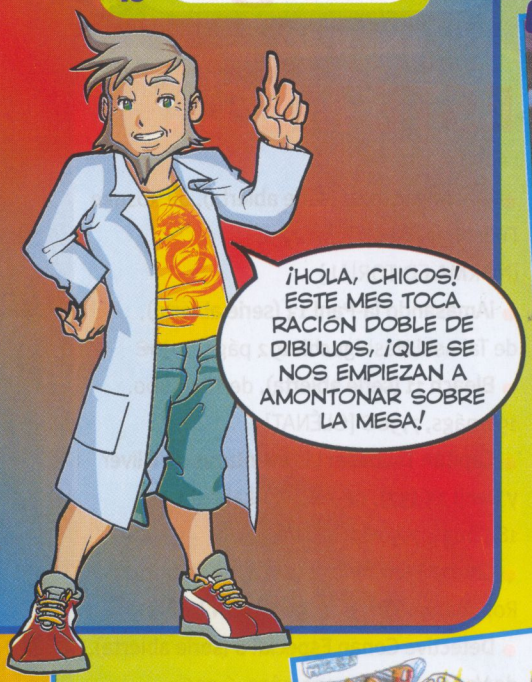
El dios de dioses, Odín, harto de sus tropelías y de los líos que montaba, decidió enviarlo a la Tierra para que viviera entre humanos como penitencia. Además, limitó mucho sus poderes y le encerró en ese cuerpo de niño. Ocasionalmente, Loki puede adoptar nuevamente su verdadera apariencia, pero no puede aguantar mucho tiempo en ese estado.

Así que se entiende su comportamiento habitual como "niño". Tal vez porque comienza a tomarse en serio lo de no provocar problemas, se dedica a hacer el bien por la ciudad y liberar a los humanos que caen presa de espíritus malignos.

Sin embargo, no todo va a ser tan fácil. Odín tiene grandes planes y no se va a arriesgar a que Loki se los arruine. Así que va enviando a diferentes dioses a acabar con él. ¡Suerte que Loki es listo y se guarda unos cuantos ases en la manga!

ESTE MES...

- **¡Ah! Mi diosa 17 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 224 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 13 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 7,50€
- **Bleach 11 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 35 (37)**, de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Chicho Terremoto 1 (de 6)**, de Noboru Rokuda. 496 págs, 11,90€ [BANZAI]
- **Detective Conan Especial 6 (serie abierta)**, de Varios Autores. 200 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 29 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 30 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 6 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Fullmetal Alchemist 4 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7€ [NORMA EDITORIAL]
- **Kekkaishi 6 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Keroro 4 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **Lamu. Urusei Yatsura 12 (de 15)**, de Rumiko Takahashi. 384 páginas, 12€ [GLÉNAT]
- **Mär 13 (de 15)**, de Nobuyuki Anzai. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Naruto 28 (serie abierta)**, de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **One Piece 39 (serie abierta)**, de Eiichiro Oda. 224 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Prince of Tennis 6 (serie abierta)**, de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Shaman King 20 (de 31)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 11 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell! 17 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 6,95€ [NORMA EDITORIAL]



Lorena Patricia Henajeros Bustamante

Maria José Juan Chanqués

Marcos González Luna

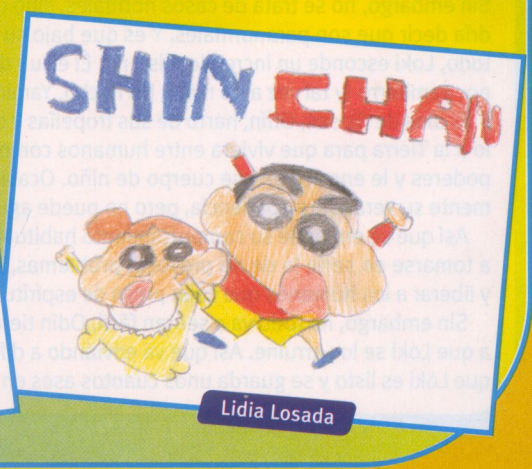
María Llinares Amat

Isma Bennour

Malak Bennour

Diego Amaro López

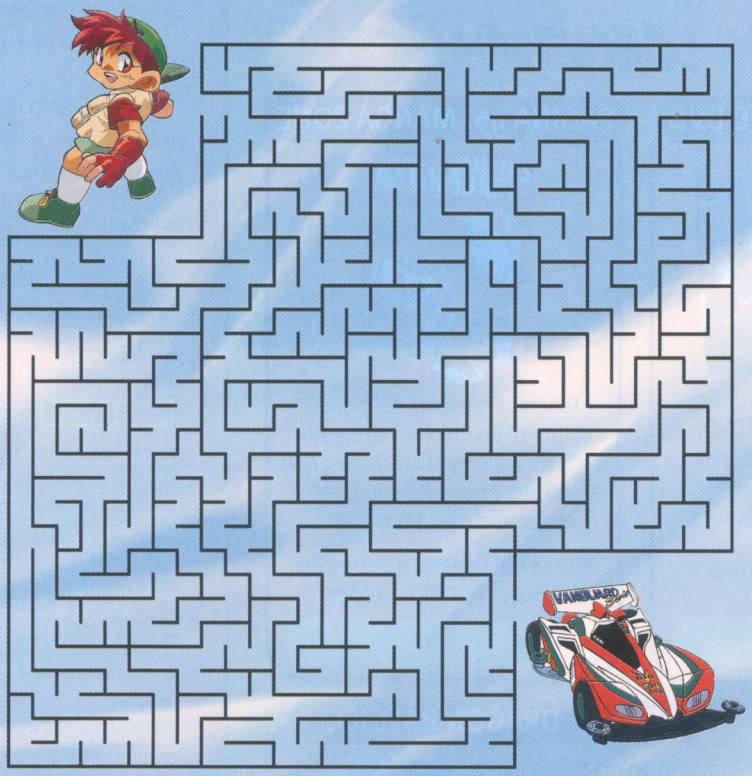
Álex



Lidia Losada

LABERINTO AUTOMOVILÍSTICO

¡Lets ha perdido su coche y te necesita para encontrar el camino hasta su bólido! ¿Puedes ayudarle a resolver su problema?

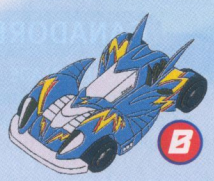


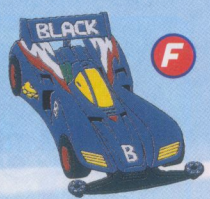
Las 7 diferencias

¿Sabes encontrar las siete diferencias entre estas dos ilustraciones?

CADA OVEJA CON SU BÓLIDO

¡Demuestra lo que sabes sobre *Lets & Go!* ¿Sabrías unir cada uno de los siguientes pilotos con su coche?





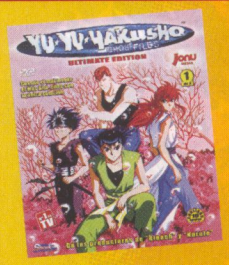
1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 38: ANIME DVD



Tenemos 5 copias del primer cofre de **Yu Yu Hakusho** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

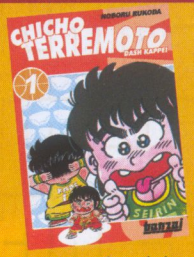
¿Cuál es el nuevo trabajo de Yusuke después de llegar al cielo?

PÁGINA 40: ANIME DVD

Tenemos 5 lotes de los volúmenes 1 al 4 de **Jester** en DVD, cortesía de Suevia Ediciones, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama la espada de Jester?

PÁGINA 46: MANGA ZONE



Tenemos 5 copias del primer volumen de **Chicho Terremoto**, cortesía de Banzai Ediciones, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cuál es el deporte que practica el pequeño Chicho López?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

PÁGINA 35: DRAGON BALL JCC

Tenemos 10 mazos de inicio de la expansión 4 del Juego de Cartas Coleccionables de Dragon Ball, cortesía de Bandai, que sortearemos entre aquellos de vosotros que acertéis la respuesta a esta pregunta:

¿Cómo se denomina la acción de colocar el visor sobre una carta de personaje?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 9:

2 DVD PACK BEYBLADE
- Jesús Moreno Gutiérrez (Santiponce)
- Gontzal Belategi Zubia (Oñate, Guipúzcoa)

3 DVD LAST EXILE
- Michael Núñez de Padua (Isla Cristina, Huelva)
- Luis Angel Ayllon (Valladolid)
- Axel García Güell (El Vendrell, Tarragona)

1 PACK SUPER CAMPEONES
- Javier Iranzo Sánchez (Valencia)

5 LOTES MANGA EL MISTERIOSO LOKI
- Alicia Guirao González (Madrid)
- Jessica D. Lavandeira Nogueira (Victoria, Álava)
- Verónica Chercoles Medrano (Madrid)
- Paula Estrell Cur
- Alberto Ruiz García (Madrid)

10 COPIAS MANGA SHONEN
- David Rampa García (A Coruña)
- Ivan Carpio Rodríguez (Barcelona)
- Eva Casasola Alepuz (Alicante)
- Pedro Raúl Juárez García (Yecla, Murcia)
- Luis Calvo Estébanez (Badalona)
- Juan Carlos Gómez Arteaga (Vitoria)
- Raúl Otxoa (Bilbao)
- Joaquín Ramenda Pérez (Sevilla)
- Dolores Carmona (Córdoba)
- Álex Lucendo (Lugo)

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LABERINTO AUTOMOVILÍSTICO

LAS 7 DIFERENCIAS

CADA OVEJA CON SU BÓLIDO

1	F	5	D
2	E	6	C
3	G	7	B
4	A		

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN:
Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

PANINI REVISTAS

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

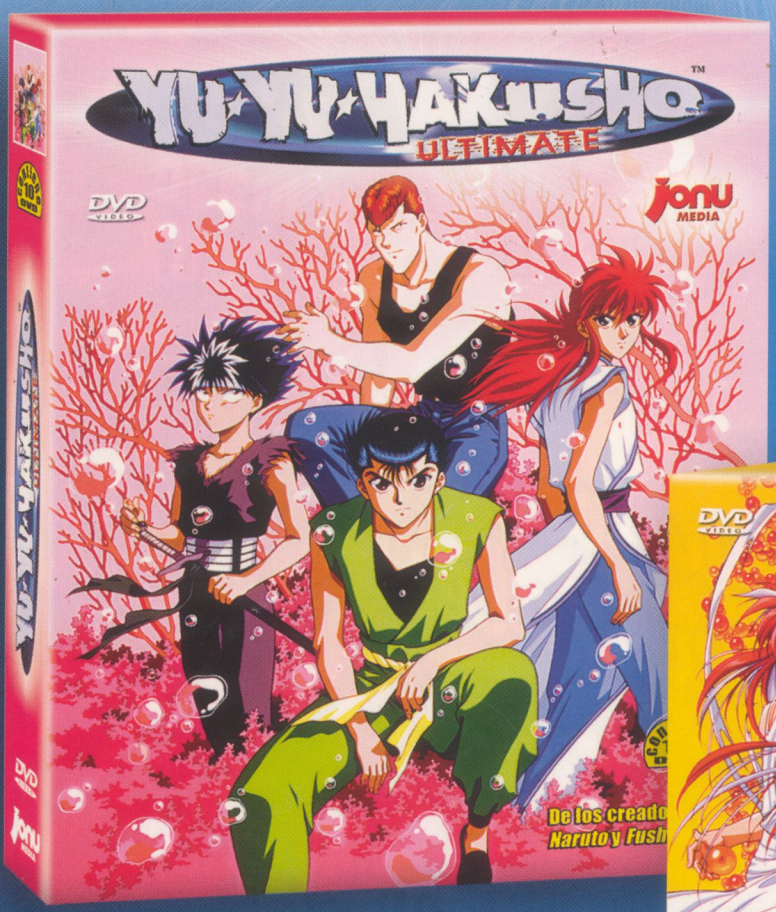
COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

1er Festival de Cómic de Torroella-L'Estartit
¡Disfruta a lo grande con todas las actividades!
17-20 de mayo de 2007
¡Karaoke!
¡Actuaciones musicales!
1r. FESTIVAL DEL COMIC
DEL 17 AL 20 DE MAIG 2007
TORROELLA I L'ESTARTIT
Exposiciones
¡Talleres de dibujo y disfraces!
¡No te lo puedes perder!
Organiza PANINI y Ayuntamiento de Torroella-L'Estartit

YU YU HAKUSHO™
ULTIMATE

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA



Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.
Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

©Yoshihiro Togashi 1990-1994/Shueisha · Fuji TV · Pierrot

Más de 50 capítulos en cada volumen